# JOYPAD

Videogiochi a 360°
PLAYSTATION
PC•ONLINE
DREAMCAST
NINTENDO64
POCKET
ARCADE
BOARDGAME

ANNO 1 - NUMERO 2 - FEBBRAIO 2000 - L. 7.900

## MDK2

KURT, MAX E IL DR.HAWKINS
TORNANO GRAZIE ALLA BIOWARE

## GRAN TURISMO 2

IL RE SCENDE
DI NUOVO IN PISTA

## SHEN MUE

E' ARRIVATA
LA SCOMMESSA DI YU SUZUKI

## QUAKE III: ARENA
## UNREAL TOURNAMENT

LO SCONTRO TRA I TITANI
DELLA ID E DELLA EPIC

## PC CALCIO 2000
## PC ATLETICA 2000

LA DINAMIC TORNA A INVADERE LE EDICOLE

Shen Mue affascina il giocatore, trasportandolo per ore che sembrano minuti in una realtà alternativa dopo aver provato la quale gli altri giochi vi sembreranno piccole e primitive creazioni.

Shen Mue - Dreamcast - Recensione a pagina 58

**DIRETTORE EDITORIALE**
Massimo Sesti
**DIR. RESPONSABILE** Gaudio Giuseppina
**DIR. COMMERCIALE** Francesco Schirinzi
**RELAZ. INTERNAZIONALI** Antonio Meduri
**RESP. DI PRODUZIONE** Nicolino Rocca
**SEGRETERIA**
Romina Sesti - Alessandra De Sanctis
**RESP. EDITORIALE** Fabio Farnesi
**EDITING**
Games Idea sas - Tel. 032446815
**SUPERVISOR**
Matteo Camisasca - Scamu@pianetaossola.com
**EDITOR**
Mattia Ravanelli - Zave@edmaster.it
**PROGETTO GRAFICO**
Giancarlo Pasquali - giankarlino@katamail.com
**HANNO COLLABORATO**
Gianluca Tabbita, Giuseppe Malvetani, Alessandro Martini, Riccardo Perotti, Alessandro Casini, Oliviero Pari, Marco Bosio, Simone Soletta, Gianluca Loggia, Raffaello Rusconi, Andrea Maderna, Stefano Castelli, Simona Martore, Emanuele Gesuato, Oliver Statua, Mauro Buti, Lorenzo Antonelli, Daniele Borgna, Luca Galliano, Davide Giulivi, Amedeo Rabottini.
**REVISIONE TESTI**
Raffaello Rusconi
**IMPAGINAZIONE ELETTRONICA**
Joint srl - V. Settembrini, 17 - Milano
oscardef@tin.it
**REDAZIONE JOYPAD**
P.zza Libertà, 35 - 87030 Rende (CS)
tel. 0984467948 r.a. - fax 0984467819
e-mail: joypad@edmaster.it
**PUBBLICITÀ:**
Concessionaria Esclusiva: Hoga Italia S.p.a.
P.zza San Camillo De Lellis, 1 - 20124 Milano
Tel. 0266988424-5-6-7 - Fax 0266984771
**ABBONAMENTO E ARRETRATI:**
Costo abbonamento a 11 numeri: L. 44.000
Costo arretrati: L. 17.900 (spese di spedizione incluse)
Inviare l'importo a: Edizioni Master
P.zza Libertà,35 - 87030 Rende (CS)
mediante versamento su cc/p n.ro 16821878, vaglia postale o assegno bancario non trasferibile. Inviare copia del versamento e relative informazioni al fax 0984467819.
Per comunicare con il servizio abbonamenti:
tel. 0984467613 r.a.
e-mail: abbonamenti@edmaster.it
**ASSISTENZA TECNICA**
Telefonare al numero 0984467948
il martedì dalle 10 alle 11
e il giovedì dalle 17 alle 18
**EDITORE**
Edizioni Master srl
**STAMPA**
Roto Effe S.r.l. (Roma)
Reg. Trib. di Cs n. 632/99
Finito di stampare nel mese di gennaio 2000.



**JOYPAD SUPPORTA**
I Nachos, Mexico al 33, il gatto di Locutus, Trust, Game Power Crew, Aritmia, Oscar e Gianka, Monica e Valentina, Alessandro Del Piero, South Park, Futurama, Touch, Nausicaa, il Megadrive, la Quinta Ci, Vimodr1, Mad About You, Frasier, la Salsa Rosa.
**J-UKE BOX**
Gomez – Liquid Skin • Garbage – Milk • Guns'n Roses – Appetite for Destruction • Mano Negra – Casa Babylon • The Cure – Bloodflowers • The Smashing Pumpkins – Mechanica • Giuliano "The King" Palma and the Bluebeaters – The Album.
**LA EDIZIONI MASTER EDITA:**
DVD Magazine, Joypad, Computer Games, Win Magazine, IoProgrammo, MPC, GolOnLine Internet Magazine, Office Journal, Softline CD Mese, Linux Magazine, PC Sistema, DDJ,PC VideoGuide, La mia Playstation, Programmi per il tuo Computer


# SOMMARIO JOYPAD numero 2 febbraio 2000

SPECIALE

# MDK2

26

**Uno dei videogiochi più divertenti e sottovalutati degli ultimi anni, MDK, trova finalmente un seguito grazie ai ragazzi della Bioware. Nonostante la dipartita del padre-padrone Dave Perry, Kurt, Max e il Dr. Hawkins non sembrano aver perso lo smalto e si dimostrano, invece, all'altezza delle aspettative con un gioco per PC e Dreamcast che viene analizzato e vivisezionato da Gianluca Loggia in uno speciale di sei pagine. Scoprite cosa vuol dire MDK 2 prima della recensione, per la quale vi rimandiamo al prossimo numero di J.**

SPECIALE

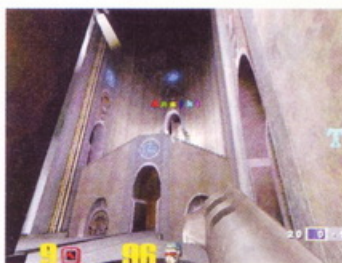
# QUAKE III

110

**Assieme ad Unreal Tournament e Opposing Force, il già classico iD fa da leader nell'ondata di sparatutto in soggettiva giunta tra Natale e le feste che sono seguite immediatamente. La recensione di Daniele Borgna vi porta direttamente nei meandri di un mondo infestato da creature dall'orrido respiro, da innumerevoli bot e da server sparsi per tutto il mondo. Il futuro è nei giochi multiplayer? La iD e Quake III ci diranno se è così.**

RECENSIONE

# GRAN TURISMO 2

70

**Il gioiello simulativo della Polyphony Digital fa il suo tanto atteso ritorno e J, nella persona di Lorenzo Antonelli, vi porta alla scoperta della versione europea. Gran Turismo è tuttoggi uno dei titoli più venduti in assoluto per PlayStation, il seguito sarà all'altezza? Nonostante qualche caduta di troppo dal punto di vista tecnico sembra proprio che le 500 e passa vetture possano assicurare divertimento a lungo termine. Scopritelo leggendo ogni sillaba della recensione.**

RECENSIONE

# SHEN MUE

58

**Il pluri anticipato e posticipato sogno di Yu Suzuki è finalmente divenuto realtà, una realtà fatta di 3 GD e una confezione limitata giapponese. Proprio la lingua nipponica rimane il principale limite di un gioco che sembra destinato a far parlare di sé da qui a molti anni a venire. L'interattività totale e la completezza del sistema di gioco creato da Suzuki e Am2 rappresenta un nuovo limite raggiunto dai videogiochi, dietro di sé diverse barriere abbattute. La recensione è di Gianluca Tabbita, gli occhi sono di tutta la redazione di J.**

## EDITORIALE

Lo strapotere Sony inizia a offuscare le menti? L'egemonia PlayStation diffonde antipatie immeritate? PlayStation e Sony stanno diventando due nomi, ma due nomi come Microsoft e Windows 'XX.
Calma, non siamo ancora a quei livelli, ma l'insensibilità di alcuni davanti al colosso dell'elettronica e dei videogiochi inizia a diventare tangibile: da una parte chi è pronto a scommettere la casa e la famiglia sul successo "egemoniaco" della PlayStation 2, dall'altra chi non ce la fa davvero più a leggere le mirabolanti dichiarazioni dei capoccia Sony che sembrano tanto quelle di un dittatore dei film muti degli anni '20.
Chi ha ragione?
Nessuno dei due ovviamente.
Fatto A: la PlayStation 2 sarà difficilmente un fallimento, anzi, è proprio un'impresa prevedere un futuro meno che roseo alla PS2, ma da roseo a "successo monopolistico" ce ne passa e i milioni di Dreamcast venduti sono lì a dimostrarlo. Per tacer di chi vuole imminente l'annuncio di tutte le caratteristiche dell'X-Box (per quel che ci riguarda, finché non vediamo non ci crediamo). Ma al di là di tutto questo fa riflettere l'atteggiamento della Sony, che si comporta da vero Padre-padrone del mercato, promettendo quello che non si può promettere e andando a gettare improbabili serie di numeri nelle menti di chi non è poi granché capace di mettere in dubbio i "150 frame al secondo" della PlayStation 3. Sia quel che sia, Sony e PlayStation rimangono una realtà irrinunciabile (e a cui non vorremmo comunque mai rinunciare) nel panorama dei videogiochi, ma l'importante è non perdere il contatto con il terreno. PlayStation 2 (così come il Dolphin Nintendo, a cui dedichiamo uno speciale, la prossima scheda GPU per PC e il Dreamcast 4) non portaranno nessuno immediatamente su di un altro pianeta con iperboli tecniche degne del miglior Houdini ma, e non c'è proprio nulla di cui lamentarsi, nelle peggiori delle ipotesi si tratterà di ottime macchine da gioco.
Cosa si può volere di più?

Mattia Ravanelli

EXTRA!!! TIPS&CHEATS PER RISOLVERE I GIOCHI CHE VI HANNO TOLTO IL SONNO

# La mia PlayStation

Anno I, Num. 1 - Marzo 2000

100% Indipendente

Spedizione in a.p. 45 art. 2 comma 20/b • legge 662/96 - Poste Italiane D.C.I. - CS C.P.O.

~~L. 7.900~~ € 4,08

OFFERTA LANCIO L. 2.000

## RESIDENT EVIL 3

ABBIAMO TESTATO IL GIOCO PIÙ ADRENALINICO DEL MOMENTO. ALL'INTERNO DEL MAG LE PRIME IMPRESSIONI

I TITOLI BOMBA CHE GIRERANNO SULLA NUOVA CONSOLE:

- TEKKEN TAG
- ONIMUSHA
- KESSEN
- EVERGRACE
- DARK CLOUD

## INCREDIBILE PREZZO LANCIO L.2.000

## GRAN TURISMO 2

IL MIGLIORE GIOCO DI GUIDA DI TUTTI I TEMPI, TORNA CON UN SEQUEL DA SBALLO!

## ISS PRO EVOLUTION

L'ULTIMO CAPOLAVORO DI CASA KONAMI APPRODA SULLA CONSOLE DI CASA SONY

KNOCKOUT REVIEW!

## FIGHT CLUB!

I MUSCOLOSI PUGILI DELLA PLAYSTATION SI PREPARANO AL PROSSIMO ROUND IN READY 2 RUMBLE!

**IN**

**Sony Computer Italia** Alcune lodevoli decisioni della divisione Italiana (ed Europea) della Sony vanno sicuramente premiate: è il caso della veloce e discretamente realizzata conversione di *Saga Frontier 2* per il mercato PAL, e della condivisibile decisione di mandare i propri auguri di Natale (Sony C. Italia) su dei bigliettini che sostengono la causa della sopravvivenza etnica e culturale di alcuni popoli asiatici. Ben fatto.

NINTENDO 64

# La Rare comincia a scoprire le carte!

Tutti coloro che sono riusciti a finire *Banjo&Kazooie* si saranno sicuramente chiesti a cosa si riferisse Mumbo Jumbo quando parlava di un fantomatico *Banjo-Tooie*; la Rare si era limitata ad ammettere che con questo nome si intendeva il sequel del gioco in uscita nel 1999, ma poi la software house inglese si era cucita la bocca e di *Banjo-Tooie*, complici anche le uscite di *Jet Force Gemini* e *Donkey Kong 64*, non se ne era più sentito parlare, e il 1999 è scivolato via...

A ogni modo, poco dopo l'uscita di *DK64*, la Rare ha finalmente svelato alcuni dettagli sull'attesissimo sequel che uscirà intorno alla metà del 2000 e la novità più eclatante è senz'altro rappresentata dalla possibilità di utilizzare Banjo e Kazooie separatamente: l'uccello non sarà più costretto a rimanere sempre segregato nello zaino di Banjo. Inoltre farà sicuramente molto piacere sapere a tutti gli amanti di *Banjo&Kazooie* che sarà possibile controllare lo stregone Mumbo Jumbo!

La software house inglese ha inoltre promesso: otto immensi mondi in cui si incontreranno vecchi e nuovi nemici, un incremento delle mosse da effettuare sia singolarmente (quando i due protagonisti saranno da soli) sia alla "vecchia maniera", un uso di tutte le ultime tecnologie disponibili (widescreen, Dolby Surround e tutti gli effetti grafici possibili e immaginabili), una gestione della telecamera migliorata, almeno un mini gioco in ogni mondo (ovviamente con la riserva di inserirne più di uno a livello...) e un numero maggiore di trasformazioni dei protagonisti ad opera di Mumbo Jumbo.

Oltre a tutto questo, verrà anche implementata una modalità multiplayer che promette faville, tenendo conto dell'ottimo lavoro fatto nella modalità a più giocatori in *Donkey Kong 64*.

Comunque, come si può facilmente vedere, la Rare è stata piuttosto povera nei dettagli (non si sa in che modo Kazooie uscirà dallo zaino di Banjo) e probabilmente, per saperne di più bisognerà attendere maggio, data in cui il gioco verrà presentato all'E3.

DREAMCAST

## CODE VERONICA DEMO: UNA CONFERMA ALLE ASPETTATIVE

Come forse alcuni di voi avranno già fatto, anche noi di J durante le vacanze natalizie abbiamo messo le mani sulla demo di *Code Veronica* contenuta nella confezione di *Biohazard 2 Value Plus*. Per tutti coloro che non avessero avuto modo di giocarla o di vederla e che, a pochi giorni dalla release di questo attesissimo titolo, fossero desiderosi di sapere cosa possono realmente attendersi, ecco le nostre prime impressioni a riguardo. Va subito detto che i principali elementi innovativi promessi dagli sviluppatori (andatevi a rileggere l'anteprima di *CV* sul numero scorso) sono effettivamente tutti riscontrabili in questa demo. In poche parole: niente di precalcolato, tutto in real-time! Chi ha giocato *Dino Crisis* per Psx potrà forse capire meglio di cosa sto parlando, anche se va detto che il motore grafico di *Code Veronica* si avvicina più a quello utilizzato nei precedenti episodi della serie. Sebbene le potenzialità del DC avrebbero consentito una maggiore dinamicità delle inquadrature, gli sviluppatori hanno infatti optato per il collaudatissimo sistema di inquadrature fisse lievemente rivisto ed ottimizzato. Certamente, questo rende *CV* un po' meno "dinamico" di *Dino Crisis*, ma vi assicuriamo che la soluzione scelta dai programmatori funziona ed è decisamente efficace. Va poi evidenziato l'ottimo Per-Pixel Lighting, che dimostra cosa vuol dire poter disporre di un ambiente calcolato in tempo reale; spostandosi con l'accendino in mano potremo illuminare gradualmente l'oscurità che ci circonda, scoprendola poco a poco come nella realtà. Per quanto riguarda i personaggi, il dettaglio grafico lascia di stucco; anche le espressioni facciali sono qualcosa di eccezionale. Le varie mostruosità della Umbrella, nuove e vecchie, sono state curate nei minimi dettagli, come del resto tutti gli altri aspetti di *CV*, non ultima la componente sonora che, anche grazie all'ottimo chip Yamaha del DC, contribuisce non poco a creare l'inquietante atmosfera di gioco. Buon incubo a tutti!

PLAYSTATION

## Gabe Logan ritorna in azione

Hideo Kojima creò *Metal Gear Solid*. E i 989 Studios ne seguirono la scia di successo con il loro, peraltro più che discreto, *Syphon Filter*. E proprio ora che la notizia di un nuovo capitolo del capolavoro Konami per PlayStation 2 è sulle bocche di tutti, gli stessi 989 Studios non perdono l'occasione di annunciare, nella persona di Jeffrey Fox (sezione marketing), che il nuovo e imminente capitolo di *Spyhon Filter* giungerà ai possessori di Psx entro marzo 2000. E con molte, moltissime novità.

Protagonisti del gioco saranno le spie Gabriel e Lian Xing che, armati di armi dall'incommensurabile potenza e, soprattutto, del loro brillante cervello, affronteranno e concluderanno con successo alcune missioni apparentemente impossibili.

Gli sviluppatori promettono per la loro ultima fatica una storia più profonda, un maggior grado d'interazione con i fondali e, dulcis in fundo, un dettaglio grafico ancora superiore. Inoltre, è stata aggiunta una modalità multigiocatore, che avrà luogo in venti apposite arene, dove potrete dare sfogo alle vostre ire più represse. La consueta modalità a singolo giocatore offre la possibilità di impersonare entrambi i personaggi, sia quello maschile, Gabriel Logan e sia quello femminile, Lian Xing. Il loro equipaggiamento sarà decisamente più ricco di quello che avevano in dotazione nel precedente episodio: dai fucili di precisione agli occhiali per la visione notturna, passando per pistole munite di silenziatore, coltelli a serramanico e bombe a mano... Venticinque saranno in tutto gli oggetti che comporranno l'inventario dei due protagonisti. Insomma, il titolo 989 Studios pare avere tutte le carte in regola per sfondare: basterà solamente aspettare un mesetto!

# ORDINA SUBITO!

**Tel. verde 147.50.50.70**
**Fax verde 147.50.50.90**

**TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA**

## Casse

### CREATIVE FOUR POINT SURROUND FPS1000

Questo sistema audio è composto da 4 piccoli satelliti cubici da 3", che erogano ciascuno una potenza di 3,5 Watt RMS ed un subwoofer amplificato da 10 Watt RMS, per una risposta in frequenza complessiva che va dai 65 a 20.000 Hz. Con questi altoparlanti, posizionando il subwoofer sotto la scrivania, 2 satelliti alle spalle dell'ascoltatore (usando magari i cavi da 4 m ed i treppiedi in dotazione) e gli altri 2 di fronte, si ottiene un suono veramente avvolgente.

lire **169.000** IVA inclusa

### LOGITECH SOUNDMAN X1

Il sistema audio SoundMan X1 è un ottimo prodotto, capace di soddisfare le esigenze di ogni tipo di utente. La potenza erogata dagli altoparlanti e dal subwoofer è di 25 Watt RMS complessivi, con una risposta di frequenza di 38 – 20.000 Hz. L'unità subwoofer, dai bassi precisi e profondi, può essere sistemata dappertutto. L'alimentatore è integrato, ed è dotato della funzione d'autoaccensione e autospegnimento, infine, troviamo i controlli per regolare il volume ed i toni bassi.

lire **129.000** IVA inclusa

### TRUST GAME BEAST 3D

Questa coppia di altoparlanti è particolarmente indicata per gli appassionati videogiocatori, questo perché sono proprio studiate per esaltare i toni bassi e gli effetti sonori dei videogames. La potenza delle casse è di 2 x 3 Watt RMS, oltre ai 10W RMS del subwoofer integrato. Tramite un pulsante possiamo inserire e disinserire il suono 3D, mentre tramite 2 controlli possiamo regolare il volume ed i toni bassi. Da notare la presenza di 2 prese per cuffie.

lire **76.900** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| BOEDER MASTERSOUND FLAT350W | 159.000 |
| CREATIVE PC WORKS 4POINT SURR.2000EURO | 449.000 |
| CREATIVE DESKTOP THEATER DTT 2500 DIGITAL | 559.000 |
| CREATIVE DESKTOP THEATRE 5.1 | 499.000 |
| CREATIVE FOUR POINT SURROUND FPS 2000 DIGITAL | 449.000 |
| CREATIVE PCWORKS 2 SATELLITI 1 SUBWOOFER | 99.900 |
| LOGITECH SOUNDMAN G1 | 69.900 |
| LOGITECH SOUNDMAN X2 | 179.000 |

## Controller

| | |
|---|---|
| ADAPTEC 2904 Scsi PCI | 149.000 |
| ADAPTEC 2910 Scsi PCI | 239.000 |
| ADAPTEC 2940AU kit Ultra Scsi PCI | 589.000 |
| ADAPTEC 2940U2W kit Ultra2 Wide SCSI PCI retail | 1.029.000 |
| ASUSTEK SC200 SCSI-2 PCI | 169.000 |
| TRAXDATA SCSI ACC940 PCi ULTRA FAST | 139.000 |

## Fotocamere

### EPSON PHOTOPC 800

Ultracompatta e dotata di un sensore CCD da 2.1 milioni di pixel, permette di relalizzare foto con una risoluzione massima di 1984 x1488 pixel. Le immagini catturate vengono compresse in formato JPEG, nella memoria principale, che nella dotazione di serie da 8 MB, riesce a contenerne un massimo di 10. Si può collegare al computer, tramite le porte seriali o USB per scaricare le foto realizzate.

lire **1.359.000** IVA inclusa

### MATTEL BARBIE

E' una fotocamera dedicata ai più piccoli, capace di effettuare riprese con una risoluzione di 640 x 480. Semplicissima da utilizzare, basta inquadrare il soggetto e premere il pulsante di scatto per effettuare la ripresa. Consente di catturare un massimo di 6 foto, e di scaricarle poi su un PC. Grazie al software fornito è possibile manipolarle a piacimento o creare un vero album fotografico.

lire **199.000** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| CANON POWERSHOT A50 | 1.219.000 |
| CANON POWERSHOT PRO 70 | 2.319.000 |
| CANON POWERSHOT PS S10 | 1.579.000 |
| EPSON PHOTOPC 750Z | 1.129.000 |
| EPSON PHOTOPC 850Z | 1.549.000 |
| HP PHOTOSMART C-200 | 719.000 |
| KODAK DC - 240 | 1.189.000 |
| KODAK DC - 280 | 1.669.000 |
| KODAK DC - 290 | 2.259.000 |
| TRUST PHOTOCAM LCD PRO | 679.000 |
| TRUST PHOTOCAM LCD | 479.000 |
| TRUST PHOTOCAM PLUS | 289.000 |

## Gruppi di continuita'

| | |
|---|---|
| APC BACK UPS 500VA | 199.000 |
| APC BACK-UPS PRO 1000VA | 859.000 |
| APC BACK-UPS PRO 1400VA | 1.109.000 |
| APC BACK-UPS PRO 280VA | 329.000 |
| APC BACK-UPS PRO 420VA | 399.000 |
| APC BACK-UPS PRO 650VA | 539.000 |
| TRUST UPS 425 Energy Protector | 229.000 |

## Hard Disk

### LACIE 10.2 GB 5400 RPM ESTERNO USB

La caratteristica principale di questo prodotto è nell'uso dell'interfaccia USB, che lo rende veramente comodo e facile da utilizzare. Si collega in maniera rapida, mettendo a disposizione 10.2 GB aggiuntivi immediatamente, e che ne permettono perciò l'uso anche come periferica rimovibile, per portari dietro grossi quantitativi di dati, da utilizzare in ogni momento. Ha una velocità di rotazione di 5400 RPM, e supporta il protocollo UltraDMA/66.

lire **529.000** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| FUJITSU HD 8,4GB | 269.000 |
| FUJITSU HD 13GB | 329.000 |
| IBM HD 13,6GB IDE 7200Rpm | 339.000 |
| IBM HD 15GB UDMA66 5400Rpm | 329.000 |
| IBM HD 18.0GB 7200Rpm EIDE | 419.000 |
| IBM HD 9,1GB SCSI ULTRA WIDE 7200Rpm 2MB DI BUFFER | 619.000 |
| MAXTOR HD 10GB EIDE | 299.000 |
| MAXTOR HD 17,4GB EIDE UDMA 66 5400Rpm "DiamondMax" | 349.000 |
| MAXTOR HD 27,3GB EIDE UDMA 66 7200Rpm "DiamondMax" | 499.000 |
| MAXTOR HD 8,4GB EIDE | 269.000 |
| QUANTUM FIREBALL EX 6,4 5400rpm ATA 33/66 | 229.000 |
| QUANTUM FIREBALL LCT 8,4GB 5400rpm ATA 66 | 309.900 |
| QUANTUM HD 13,4GB FIREBALL LCT ATA 66 | 329.000 |
| QUANTUM HD 13,6GB KX ULTRA ATA 66 7200Rpm | 369.000 |
| QUANTUM HD 20,5GB KX ULTRA ATA 66 7200Rpm | 459.000 |
| QUANTUM HD 27,3GB KX ULTRA ATA 66 7200Rpm | 659.000 |
| QUANTUM HD FIREBALL CX 20,4GB EIDE UDMA 66 5400Rpm | 459.000 |
| QUANTUM HD FIREBALL KA 18,2GB EIDE UDMA 66 7200Rpm | 479.000 |
| WDIGITAL CAVIAR 102AA 10GB 5400rpm ATA 66 | 299.900 |
| WDIGITAL CAVIAR WD64AA 6,4GB 5400rpm ATA 66 | 259.000 |

## Joystick/Pad

### LOGITECH WINGMAN ATTACK

Versatile ed adatto a tutti i tipi di videogiochi, grazie ai 3 pulsanti configurabile ed al sistema autocentrante, che lo rendono estremamente preciso nei movimenti. Ha inoltre un grilletto con funzione di fuoco rapido, ed è presente un levetta-throttle, usata nei simulatori di volo per le funzioni di regolazione di potenza del motore. Si collega al computer tramite la porta joystick.

lire **37.900** IVA inclusa

### LOGITECH WINGMAN EXTREME DIGITAL 3D

Il WingMan Extreme Digital 3D è un Joystick digitale con doppia connessione, sia su porta Joystick, sia su porta USB. Presenta vari pulsanti, tra i quali 7 sono completamente programmabili. Il joystick, consente di rotare l'impugnatura per cambiare il punto di vista, ed accedere anche alle altre visuali. Sulla base è presente anche il comando Throttle, per simulare le funzioni di acceleratore/deceleratore.

lire **74.900** IVA inclusa

### MICROSOFT SIDEWINDER DUAL STRIKE

Creato con in mente giochi 3D come Quake o Unreal, consente di utilizzare i questi titoli, sostituendo totalmente la tastiera ed il mouse. Grazie al particolare sistema di controllo, tutte le fuzioni che si effettuano con il mouse, vengono gestite dal braccio destro che è snodato, consentendo così di muoversi nell'ambiente 3D. Il braccio sinistro, invece grazie alla croce direzionale ed ai pulsanti, rimpiazza in pieno la tastiera.

lire **99.900** IVA inclusa

### MICROSOFT SIDEWINDER GAME PAD PRO

Questo joypad ha una funzione di controllo davvero interessante. La croce direzionale utilizzata su questo genere di controller può infatti essere utilizzata in modalità digitale o analogica, per utilizzare al meglio tutti i giochi. E' dotato di 6 bottoni tutti configurabili, e di 2 pulsanti di controllo per impostare le varie funzioni. Si collega al computer utilizzando la porta USB.

lire **74.900** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| CREATIVE COBRA | 40.900 |
| LOGITECH WINGMAN FORCE | 179.000 |
| LOGITECH WINGMAN GAMEPAD EXTREME | 84.900 |
| LOGITECH WINGMAN INTERCEPTOR | 94.900 |
| MICROSOFT GAME PAD | 59.000 |

## Lettori ottici

### ACER DVD-ROM 10X - 40X

Questo velocissimo lettore DVD-Rom dell'ultima generazione è capace di leggere i DVD a 10x (13.5 Mb/sec) ed i CD a 40x (6 Mb/sec) con tempi medi d'accesso di 100 ms (DVD) e 80 ms (CD-Rom). L'interfaccia utilizzata è quella EIDE/ATAPI, il buffer è di 512Kb ed è compatibile con Windows 95/98. Il lettore è compatibile con gli standard DVD singolo e doppio strato/80mm disc, DVD-Video, DVD-R (dischi a singola e doppia facciata), DVD-RW, CD-ROM Mode 1, CD-ROM XA Mode 2 (Form 1, 2), Photo CD (singola e multisessione), CD-DA (4.0-10X audio, 12X dati), CD-R, CD-Extra, Video CD e CD-RW.

lire **290.000** IVA inclusa

### CREATIVE ENCORE 6X + DXR3

Il PC-DVD Encore 6X è un sistema completo che permette di vedere con una qualità eccellente i film DVD sul monitor del PC, ma anche sul televisore. Il kit è composto dal lettore DVD di quarta generazione, capace di leggere i DVD-Rom alla velocità di 6X ed i CD-Rom a 24x, e dalla scheda Creative Dxr3 di decodifica MPEG-2, che supporta anche il surround, grazie al decoder Dolby Digital AC-3. La scheda, inoltre, ha le uscite NTSC, PAL e S-Video. In dotazione troviamo il player PC-DVD e 3 giochi.

lire **479.000** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| ASUSTEK CD 40X MAX | 119.000 |
| ASUSTEK CD 50X MAX | 139.000 |
| CREATIVE CD ROM 48X CREATIVE BULK | 109.000 |
| CREATIVE DVD BLASTER 6X | 249.000 |
| HITACHI DVD-ROM 8X - 40X | 279.000 |
| PIONEER DVD-ROM 10X - 40X | 299.000 |
| PLEXTOR CD-ROM 40X SCSI OEM | 219.000 |
| SAMSUNG DVD ROM 6X-32X | 179.000 |
| TOSHIBA DVD ROM DRIVE 6X-32X | 209.000 |

## Masterizzatori

### ACER CRW 4X4X32X INTERNO IDE

Questo modello Acer di masterizzatore interno riscrivibile è un buon compromesso prezzo/prestazioni. La velocità di scrittura e di riscrittura dell'unità EIDE è di 4x (600Kb/sec), mentre quella di lettura è di 32x (4.800Kb/sec) ed il tempo medio d'accesso è di 120ms. Il buffer interno è di 2 Mb ed il firmaware aggiornabile è memorizzato su di una Flash memory. Buona la dotazione, che comprende un manuale d'installazione, i software Adaptec Direct CD ed Easy CD Creator ed un supporto CD-RW certificato 4x.

lire **429.000** IVA inclusa

### LACIE CD-RW 4X4X24X EST. USB

LaCie propone questo masterizzatore riscrivibile esterno su bus USB, collegabile sia in ambiente PC (Windows 98), sia in ambiente Mac. L'unità è capace di scrivere e riscrivere sui supporti CD-R e CD-RW alla velocità di 4x (600Kb/sec), mentre la velocità di lettura è di 24x (1.200Kb/sec). Il tempo medio d'accesso è di 250ms, il buffer interno è di 2 Mb, il valore di MTBF è di 50.000 ore ed l'installazione può avvenire solo in orizzontale. Il masterizzatore è fornito completo di software di recording: Toast e Easy CD Creator della Adaptec.

lire **639.000** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| ACER CRW 8X4X32X INTERNO IDE | 639.000 |
| CREATIVE CD-RW BLASTER STUDIO 8X4X32X | 619.000 |
| HP CD-WRITER PLUS 9110i 8X4X32X | 579.000 |
| PHILIPS CD-RW 4x4x32x EIDE INTERNO (PCRW 404K) | 509.000 |
| TRAXDATA CD REW 4X/4X/24X IDE | 459.000 |
| WAITEC 4X 4X 32X WT3244EI | 479.000 |
| WAITEC 8X 4X 32X WT3284EI | 619.000 |
| WAITEC CD-RW 4x4x24x WT2444 EIDE INTERNO | 469.000 |
| WAITEC FRISBY 4X4X24X PORTATILE USB | 729.000 |
| YAMAHA CD-RW 4x6x16x SCSI MOD. CRW6416S OEM | 449.000 |

## Modem

### CREATIVE BLASTER EXTERNAL 56K V.90

Offre la possibilità di realizzare connessioni veloci ed affidabili fino a 56Kbps, grazie alla compatibilità con i protocolli V.90 e K56Flex, che sono attualmente lo standard nelle comunicazioni via modem. E' possibile utilizzarlo anche come Fax, essendo in grado di comunicare con dispositivi di Calasse 3. Il modem è di tipo esterno, e si collega al computer tramite la porta seriale.

lire **159.000** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| ACCORD FAX/MODEM 56K VOICE INTERNO PCI | 69.000 |

# COMPUItaly®

La casa dell'informatica per gli italiani

**ORDINA SUBITO!**
**Tel. verde 147.50.50.70**
**Fax verde 147.50.50.90**

**TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA**

### TRUST COMMUNICATOR 56K PCI IT

Il Communicator 56K, è un modem che si connette facilmente internamente al PC su uno slot PCI.
Permette di ricevere i dati con una velocità massima di 56 kbps. Può anche dialogare con fax di Classe 3 e perciò inviare e ricevere questo tipo di documenti. La facilità di configurazione sotto Windows 95/98 è garantita dal suo riconoscimento come dispositivo di tipo Plug&Play.

lire **89.900** IVA inclusa

### US ROBOTICS 56K MESSAGE MODEM

Questo modem esterno prodotto da US Robotics, azienda leader nel settore, è in grado di raggiungere la velocità massima di 56 kbps grazie all'utilizzo della tecnologia X2, e supporta entrambi i protocolli V90 e K56Flex. Permette di realizzare connessioni ad Internet stabili e veloci, e si collega al computer, mediante la porta seriale, configurandosi in maniera semplice, essendo plug&play.

lire **289.000** IVA inclusa

### US ROBOTICS SPORTSTER ISDN TA INTERNO

Pemette di sfruttare tutte le potenzialità del collegamento ISDN (Integrated Services Digital Network), come l'alta velocità di trasferimento dati e la possibilità di usare i due canali in modalità indipendente, telefonando o mandando fax mentre si è connessi ad Internet. La velocità di collegamento è variabile: 64Kbps (se si usa un singolo B-channel), 128Kbps sfruttando i canali disponibili. Si collega internamente occupando uno slot ISA.

lire **129.000** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| ASUSTEK MODEM 128K ADAPTER USB ESTERNO | 199.000 |
| MOTOROLA MAGIC MODEM V.90 56K EST. COLORATI | 139.000 |
| MOTOROLA MAGIC V.90 56K PCI | 69.000 |
| TRUST 56K USB Modem IT | 149.000 |
| US ROBOTICS 56K FAXMODEM V.90 | 199.000 |
| US ROBOTICS 56K VOICE INTERNAL PCI V.90 MOD.2884 | 159.000 |

## Monitor CRT

### LG 17" 795FT-PLUS

Questo monitor CRT da 17" ha una risoluzione massima di 1600x1200 a 77Hz (consigliata 1280x1024 a 90Hz) ed un dot pitch di 0,24 mm. Il tubo catodico è del tipo Flat Slot Mask a fuoco dinamico e tubo Flatron, corpo tubo nero, vetro scuro. Il monitor ha un ingresso analogico VGA D-Sub 15 e i controlli digitali e OSD, supporta la tecnologia Plug&Play e rispetta le certificazioni Safety-UL, CSA, TUV-GS, SEMKO, NEMKO, DEMKO, FIMKO, EMC-FCC CLASS B, CE, X-ray-DHHS, HWC, ROV, Low radiation-MPRII, TCO95, TCO99, Power saving-NUTEK, EPA.

lire **879.900** IVA inclusa

### PHILIPS 17" 107S

Il 107S è indicato per utilizzi SOHO, con una risoluzione massima di 1280x1024 a 60Hz (consigliata 1024x768 a 85Hz) ed un dot pitch di 0,27 mm, è un monitor CRT da 17" entry-level. Dotato di OSD a 5 tasti, luminosità e contrasto ad accesso diretto, è conforme allo standard Plug&Play ed alle specifiche NUTEK ed EPA Energy Star. Le caratteristiche del tubo sono: maschera forata, schermo piatto, alto contrasto, antiabbagliamento, antistatico, antiriflesso, trasmissione della luce 47%.

lire **629.000** IVA inclusa

### SAMPO 17" KM-712GMD

Il KM-712 è un monitor CRT da 17" indicato per tutti gli utilizzi. Lo schermo, di tipo piatto e antiriflesso, ha un dot pitch di 0,27 mm e raggiunge una risoluzione massima di 1280x1024. Le regolazioni dei parametri avvengono tramite OSD (On Screen Display) ed il segnale d'ingresso è analogico su VGA D-Sub (15 pin). Il monitor è certificato per tutti i principali standard di sicurezza e d'ergonomia.

lire **519.000** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| ACER 15" 54 EL | 319.000 |
| ACER 15" 57 C | 429.000 |
| ACER 17" 77E | 539.000 |
| ACER 17" 78C | 689.000 |
| ACER 17" 79G | 849.000 |
| ACER 19" 99C | 1.059.000 |
| ACER 21" 211C | 2.009.000 |
| DAEWOO 17" 712B | 539.000 |
| LG 17" 775N | 599.000 |
| LG 17" 77M | 659.000 |
| LG 17" 795FT-PLUS | 879.000 |
| LG 17" 795SC | 829.000 |
| LG 19" 995E | 1.089.000 |
| NEC 15" MULTISYNC M500 | 539.000 |
| NEC 15" MULTISYNC V520 | 359.000 |
| NEC 15" MULTISYNC V521 | 409.000 |
| NEC 17" MultiSync E750 Tubo Corto | 899.000 |
| NEC 17" MULTISYNC FE700 | 649.000 |
| NEC 17" MultiSync V720 | 609.000 |
| NEC 19" MultiSync E950 Tubo Corto | 1.349.000 |
| NEC 19" MultiSync FP950 Ultrapiatto | 1.739.000 |
| NEC 19" MultiSync V921 | .009.000 |
| NEC 21" MultiSync P1250+ | 2.309.000 |
| NEC 22" MultiSync FP1350 Ultrapiatto | 2.839.000 |
| PHILIPS 109S 19" | 1.159.000 |
| PHILIPS 15" 105 MB | 449.000 |
| PHILIPS 15" 105 S | 359.000 |
| PHILIPS 17" 107B | 829.000 |
| PHILIPS 17" 107MP BRILLIANCE | 1.049.000 |
| PHILIPS 17" 107SX "AQUA" | 769.000 |
| PHILIPS 17" 107SX "SILVER" | 769.000 |
| PHILIPS 21" 201B | 1.899.000 |
| SAMPO 15" KM-151DL - 1 | 319.000 |
| SAMPO 17" KM-712DT - 1 - P | 509.000 |
| SAMPO 19" KM-800SDT | 869.000 |
| SONY 17" CPD-210EST | 859.000 |
| SONY 17" CPD-E 200E | 929.000 |
| SONY 19" CPD-G400 | 1.789.000 |
| SONY 19" GDM-F400 | 2.319.000 |
| SONY 21" CPD-520GST | 2.239.000 |
| TRUST PRECISION VIEWER 17" | 529.000 |
| TRUST PRECISION VIEWER 19" | 969.000 |

## Monitor LCD

### PROVIEW 15" MULTIMEDIALE LCD

Il Proview PT-580 è un monitor da 15" LCD TFT di grande qualità. La risoluzione massima raggiungibile è di 1024x768 a 75Hz con un dot pitch di 0,29 mm. Il display incorpora degli altoparlanti stereo ed un microfono ed i controlli sono digitali con OSD (Shuttle). Il segnale d'ingresso è analogico su VGA D-Sub (15 pin). Il monitor è conforme alla normativa TCO'95.

lire **2.389.000** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| ACER 15" F51E LCD | 2.639.000 |
| ACER 15,1" FP551 LCD | 2.489.000 |
| ACER 18" FP855 LCD | 8.349.000 |
| LG 15,1" 570LS LCD | 2.419.000 |
| LG 18,1" 880LC LCD | 6.990.000 |
| SONY 15,1" CPDM151 LCD | 3.559.000 |

## Mouse

### LOGITECH WHEEL MOUSE CORDLESS

Questo modello come il nome lascia supporre, è un mouse senza fili, basato sulla tecnologia a onde radio, che è più affidabile rispetto a quella ad infrarossi, garantendo maggiore libertà di movimento. Il mouse oltre a i due normali pulsanti, ha una rotellina-scroller per scorrere i documenti senza dover utilizzare le barre laterali. Il mouse si colleca mediante la porta PS/2 o seriale.

lire **85.900** IVA inclusa

### MICROSOFT INTELLIMOUSE "INTELLIEYE"

Il mouse proposto da Microsoft è estremamente diverso dagli altri, è infatti basato su un sistema di funzionamento completamente nuovo, chiamato Microsoft IntelliEye. Integra un sensore ottico e un elaboratore di segnali digitale che consentono al mouse di tenere brillantemente traccia dei movimenti su qualunque superficie. Non esite quindi al suo interno nessuna parte meccanica sogetta ad usura, e le prestazioni rimangono inalterate nel tempo. Si collega tramite la porta USB o PS/2

lire **81.900** IVA inclusa

### TRUST AMI MOUSE USB

Se si è alla ricerca di un mouse senza particolari funzioni, ma capace di compiere i compiti più classici, il Trust Ami Mouse, è l'ideale. E' perfetto anche per chi è mancino, visto che la sua forma ne permette l'uso anche con la mano sinistra. Si collega al computer mediante la porta USB, ed inoltre nella confezione, è incluso un tappettino per sfruttare al meglio il mouse.

lire **29.900** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| LOGITECH MARBLE MOUSE | 65.000 |
| LOGITECH MOUSEMAN WHEEL | 73.900 |
| LOGITECH PILOT MOUSE THREE BUTTONS PS2/SERIALE | 37.900 |
| LOGITECH TRACKMAN MARBLE FX | 125.000 |
| LOGITECH WINGMAN GAMING MOUSE | 73.900 |
| MICROSOFT BASIC MOUSE | 43.900 |
| MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER "IntelliEye" | 109.000 |
| MICROSOFT INTELLIMOUSE TRACKBALL | 169.000 |
| MICROSOFT WHEEL MOUSE | 43.900 |
| TRUST AMI MOUSE SCROLL PRO | 33.900 |
| TRUST AMI MOUSE WIRELESS SCROLL | 59.900 |

## Multifunzioni

### EPSON STYLUS SCAN 2500

La Stylus Scan 2000 è una stampante, fotocopiatrice, scanner, in formato A4 a getto di inchiostro a colori. La risoluzione è di 1440x720 dpi e la velocità è di 6 ppm. Lo scanner a colori, a piano fisso, acquisisce con una risoluzione di 600x2400 dpi ottici e 9600x9600 dpi. La fotocopiatrice può essere utilizzata anche a PC spento. Le interfacce sono la parallela e la USB.

lire **899.000** IVA inclusa

### HP OFFICEJET R45

La OfficeJet R45 è una stampante, fotocopiatrice, scanner, tutti funzionanti a colori con techologia HP PhotoREt per immagini di qualita' fotografica. La risoluzione è di 600 dpi b/n, mentre la velocità è di 11 ppm in b/n e 8,5 ppm a colori. La copiatrice (Copy smart II) permette anche lo zoom. Lo scanner acquisisce a 600x2400 dpi ottici e 9600 dpi in avanzata. Software OCR e di fotoritocco a corredo. Compatibile Win 2000.

lire **1.089.000** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| EPSON STYLUS SCAN 2000 | 629.000 |
| HP OFFICEJET 710C | 769.000 |
| HP OFFICEJET R65 | 1.229.000 |

## Networking

| | |
|---|---|
| 3Com OFFICECONNECT ETHERNET HUB 16C | 429.000 |
| 3Com OFFICECONNECT ETHERNET HUB 8 | 209.000 |
| 3Com OFFICECONNECT ETHERNET HUB 8/TPC | 259.000 |
| TRUST NETWORK STARTER KIT PCI | 229.000 |
| 3Com ETHERLINK 10 ISA TP (10BASE-T, AUI) | 249.000 |
| 3Com ETHERLINK 10 ISA TPC (10BASE-T, COAX) | 169.000 |
| 3Com ETHERLINK 10 ISA TPO (10BASE-T ONLY) | 139.000 |
| 3Com ETHERLINK 10/100 PCI | 189.000 |
| 3Com ETHERLINK 10/100 PCI WITH REMOTE WAKE UP | 199.000 |
| 3Com ETHERLINK 100 PCI TX M | 199.000 |
| 3Com FAST ETHERLINK 10/100 ISA | 369.000 |
| 3Com OFFICECONNECT FAST ETHERNET | 149.000 |
| D-LINK SCHEDA RETE 32BIT PCI ETHERNET | 41.900 |
| D-LINK SCHEDA RETE FAST ETHERNET PCI 10-100MBit | 59.000 |
| TRUST PCI Ethernet Card 100MB | 54.900 |
| TRUST PCI Ethernet Combi 10MB | 35.900 |

## PalmTop

### 3COM PALM V 3MB ITALIANO

Con la serie V, 3Com continua a seguire la strada intrapresa con la generazione anteriore di palmari. Anche questo modello utilizza il sistema operativo PalmOS, e integra una memoria centrale da 4 MB, e lo schermo a cristalli liquidi beneficia dell'ottimo dispositivo di ingresso dei dati già preposto precedentemente. Oltre alla vasta dotazione software a corredo, è possibile utilizzare tutti i programmi appositamente scritti per questa famiglia di palmtop.

lire **769.000** IVA inclusa

### MARS PALMTOP

Basato sul sistema operativo WindowsCE, questo palmare utilizza un processore RISC R3900 a 75 Hz. Ha 8MB di memoria RAM preinstallata, ed un touch screen LCD a cristalli liquidi, capace di una risoluzione di 240 x 320. Internamente integra un modem da 33,6kbps, per garantire anche l'accesso ad Internet e poter così gestire la posta elettronica, grazie anche al software incluso, che comprende anche programmi di tipo PDA.

lire **539.000** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| CASIO CASSIOPEIA E-105 | 1.269.000 |

## Portatili

### ACER TRAVELMATE 513TE

Il TravelMate 513TE è dotato di un Intel Celeron a 400 Mhz, di 64Mb di memoria, di un disco rigido da 4,3Gb e di uno schermo da 13,3" XTFT da 1024x768 con 16 milioni di colori. Troviamo integrati, inoltre, un lettore CD-Rom a 24x, un floppy disk drive da 1,44Mb e un modem/fax a 56K. Le batterie agli Ioni di Litio hanno 4 ore d'autonomia ed il software precaricato è Windows 98.

lire **3.919.000** IVA inclusa

# ORDINA SUBITO!

**Tel. verde 147.50.50.70**

**Fax verde 147.50.50.90**

**TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA**

### ACER 506 DX

Il TravelMate 5060X è un All-in-One della serie Entry level, dotato di una CPU Intel Celeron a 466 Mhz con 128Kb di cache, 32Mb di SDRAM, HD da 4,8Gb e schermo da 12,1" HPA da 800x600 True Color. Sono integrati un lettore CD-Rom a 24x, un floppy disk drive da 1,44Mb e un modem/fax a 56K. Le batterie al NiMH toccano le 3 ore d'autonomia. Il software precaricato è Microsoft Windows 98.

lire **2.659.000** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| ASUS NOTEBOOK L7223 CON BORSA | 3.519.000 |
| ASUS NOTEBOOK L7300 CON BORSA | 4,219.000 |
| ACER TRAVELMATE 514 T | 3.919.000 |
| ACER TRAVELMATE 333 T | 5.979.000 |
| ACER TRAVELMATE 512 T | 3.399.000 |
| ACER TRAVELMATE 513 T | 3.599.000 |
| ACER TRAVELMATE 517 TE | 4.529.000 |
| ACER TRAVELMATE 518 TX | 5.669.000 |
| ACER TRAVELMATE 506 T | 3.179.000 |
| ACER TRAVELMATE 505 T | 3.079.000 |
| COMPAQ ARMADA 1500C | 3.359.000 |
| COMPAQ ARMADA 1750 | 4.259.000 |
| COMPAQ PRESARIO 1246 | 2.679.000 |
| HP OMNIBOOK XE2 | 2.859.000 |

## Scanner

### ACER SCAN 620P

L'ACERSCAN 620U è un veloce scanner piano A4 a colori e monocromatico a passaggio singolo. La risoluzione ottica è di 600x1200 dpi, mentre quella massima interpolata di è di 19200x19200 dpi. La profondità colore è di 36 bit e la velocità di scansione è di 5 sec per l'anteprima. L'interfaccia è parallela bidirezionale. In dotazione troviamo i software OCR Xerox Textbridge, Ulead Photo Express e Copier.

lire **169.000** IVA inclusa

### EPSON PERFECTION 1200 PHOTO

Scanner piano A4 a colori e monocromatico a passaggio singolo, dotato di lettore per negativi e positivi. La risoluzione ottica è di 1200x2400 dpi, mentre quella massima arriva a 9600x9600 dpi con interpolazione. La profondità colore è di 36 bit. L'interfaccia è USB, compatibile Windows 98 e iMac/Power Macintosh G3. In dotazione troviamo i software Adobe Photoshop 5.0 LE, Adobe PageMill, EPSON Personal Copy, EPSON Instant PhotoPrint, TextBridge Classic 2.0.

lire **609.000** IVA inclusa

### TRUST EASY CONNECT 19200 PLUS

Questo scanner piano a colori A4 a singolo passaggio è ideale per gli utenti Internet, per digitalizzare immagini e spedirle via e-mail. La risoluzione ottica è di 600x1200 dpi, quella massima interpolata è di 19200 dpi, a 30 bit di colore. La connessione al PC avviene tramite porta parallela. In dotazione troviamo, l'adattatore CA, parallelo ed i software TextBridge Classic 2.0 e Adobe PhotoDeluxe 2.0.

lire **139.000** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| ACER SCAN 320U | 169.000 |
| ACER SCAN 620S | 369.000 |
| ACER SCAN 620ST | 479.000 |
| ACER SCAN 620U | 269.000 |
| ACER SCAN PRISA 320P | 139.900 |
| AGFA SNAPSCAN 1212P | 279.000 |
| AGFA SNAPSCAN 1212U | 319.000 |
| AGFA SNAPSCAN 1236PC | 459.000 |
| AGFA SNAPSCAN TOUCH USB | 339.000 |
| CANON CANONSCAN FB 630P | 199.000 |
| EPSON GT 9600 SCSI | 1.259.000 |
| EPSON PERFECTION 1200 SCSI | 519.000 |
| EPSON PERFECTION 1200 USB | 419.000 |
| EPSON PERFECTION 610 USB | 279.000 |
| HP SCANJET 3200C | 209.000 |
| HP SCANJET 4100C USB | 309.000 |
| HP SCANJET 5200C | 479.000 |
| HP SCNJET 4200C USB | 389.000 |
| LG 600P | 159.000 |
| LG 600U | 189.000 |
| PRIMAX COLORADO 9600P | 139.000 |
| PRIMAX COLORADO USB 19200 | 179.000 |

## Schede audio

| | |
|---|---|
| CREATIVE SOUND BLASTER 128 PCI 2 SPEAKER | 52.900 |
| CREATIVE SOUND BLASTER LIVE PLATINUM RETAIL | 459.000 |
| CREATIVE SOUND BLASTER LIVE RETAIL | 349.000 |
| GUILLEMOT MAXI STUDIO ISIS | 1.049.000 |

### CREATIVE SOUND BLASTER LIVE PLAYER 1024

Basata sul processore musicale EMU10K1, offre una polifonia a 1024 voci (64 hardware) su 48 canali MIDI con 128 strumenti e 10 banchi di percussioni. Gestisce fino a 32MB di campioni nella memoria di sistema, e supporta effetti digitali in tempo reale.I 131 canali audio disponibili integrano la possibilità di mixaggio, ed il posizionamento a 360° della sorgente sonora. I connettori d'uscita sono: la porta MIDI/Joystick standard, Line IN, MIC IN, 2 connettori Line OUT ed una uscita digitale.

lire **169.000** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| GUILLEMOT MaxiSound Fortissimo Yamaha YMF744 PCI | 90.900 |

## Schede audio/video

| | |
|---|---|
| CREATIVE Dxr3 UPGRADE CARD | 499.000 |
| GENIUS VIDEO WONDER PRO II V2 | 199.000 |
| MATROX BOX ESTERNO TV TUNER PER MARVEL | 239.000 |
| MATROX RAINBOW RUNNER SERIE G | 359.000 |

## Schede madri

| | |
|---|---|
| ABIT BE6 II single Pent.III i440BX AGP ATA66 ATX | 359.000 |
| ABIT BE6 single Pent.III i440BX AGP ATA66 ATX | 319.000 |
| ABIT WB6 single Pent. III i810E 133Mhz ATA66 ATX | 349.000 |
| ASUSTEK K7M single K7 Ahtlon AMD-751 ATX | 399.000 |
| ASUSTEK M/B P3V4X 133MHz ATX | 279.000 |
| ASUSTEK MB P3B-F CHIPSET 440-BX | 319.000 |
| ASUSTEK MB P2L97 i440-LX ATX | 229.000 |
| ASUSTEK MB PIII CHIPSET i820 P3C2000 | 389.000 |
| COMMATE MB P3WMA CHIPSET i810 AUDIO, VIDEO ATA66 ATX | 209.000 |
| MICROSTAR MB MS-6167 CHIPSET AMD-75X ATHLON ATX | 419.000 |
| QDI COMPUTER MB P6I440BX BRILLIANX 1S i440-BX ATX 4PCI, 3ISA | 219.000 |
| SOYO MB 6BA+IV CHIPSET i440 BX + UDMA66 | 249.000 |
| SOYO MB SY-6VBA 133MHz ATX | 189.000 |

## Schede video

### 3DFX VOODOO3 3500 TV AGP 16 MB

E' l'ultimo modello della serie Voodoo3 prodotta da 3dfx. Oltre al processore grafico Voodoo3 3500, questa versione presenta un sintonizzatore TV per vedere e catturare immagini televisive. Si collega allo slot AGP 2x e raggiunge una risoluzione massima di 2046 x 1536 in 16 milioni di colori, grazie anche al Ramdac interno di 350MHz. La quantità di memoria installata è di 16 MB di tipo SDRAM.

lire **549.000** IVA inclusa

### CREATIVE 3D BLASTER RIVA TNT2 M64 32 MB AGP

Questa scheda rappresenta l'offerta entry-level, di Creative per le schede video destinate principalmente al mercato casalingo. Monta un chip grafico RIVA TNT2 M64, con 32 MB di SDRAM e d un RAMDAC da 300 MHz. La risoluzione massima è di 1920 x 1200 con 16 milioni di colori a 60 Hz, e si collega tramite il connettore AGP 4x. Supporta le librerie grafice DirectX e OpenGL.

lire **239.000** IVA inclusa

### CREATIVE 3D BLASTER RIVA TNT2 ULTRA GAMER

Creative propone una delle migliori schede video per il videogiocatore più esigente grazie al nuovo chipset Riva TNT2 ULTRA a 128 bit con RAMDAC a 300 MHz. Dotata di ben 32 MB di memoria SDRAM sincrona con una capacità di calcolo fino a 9 milioni di triangoli al secondo. Supporta una risoluzione massima di 2048x1536 a 60Hz

lire **319.000** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| 3DFX VOODOO 3 2000 AGP | 229.000 |
| 3DFX VOODOO 3 3000 AGP TV OUT | 329.000 |
| ATI ALL IN WONDER 128 16MB AGP | 429.000 |
| ATI ALL IN WONDER 32MB AGP | 599.000 |
| ATI RAGE FURY 32MB TV-OUT AGP | 339.000 |
| CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE 32MB AGP | 469.000 |
| CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE PRO | 599.000 |
| GUILLEMOT 3DProph. DDR GEFORCE 256 32MB AGP 4X Tv | 749.000 |
| GUILLEMOT 3DProphet GEFORCE 256 32MB AGP 4X Tv-Out | 609.000 |
| GUILLEMOT Cougar Video Edition TNT2 M64 32Mb AGP | 399.000 |
| GUILLEMOT MaxiGamer Xentor RivaTNT2 Ultra 32MB AGP | 369.000 |
| MATROX MARVEL G400 16MB SGRAM 300MHz DUALHEAD AGP | 719.000 |
| MATROX MILLENNIUM G200 16MB OEM AGP | 239.000 |
| MATROX MILLENNIUM G400 16MB SH OEM AGP | 249.000 |
| MATROX MILLENNIUM G400 32MB DH OEM AGP | 379.000 |
| MATROX MILLENNIUM G400 32MB DH RETAIL | 429.000 |
| MATROX MILLENNIUM G400 MAX DH 32MB AGP | 529.000 |
| MATROX PRODUCTIVA G100 8MB OEM AGP | 149.000 |

## Stampanti Ink-Jet

### EPSON STYLUS COLOR 660

Stampante di qualità fotografica con tecnologia EPSON Micro Piezo, semplice da utilizzare. La risoluzione è di 1440 dpi, mentre la velocità di stampa è di 3,5 ppm a colori. La stampante è inoltre dotata di EPSON PhotoEnhance 4, utile funzione per l'elaborazione delle immagini che migliora la resa in stampa di soggetti acquisiti a bassa risoluzione. Con la stampante sono forniti Corel Print House Magic 4.0 e un set carta.

lire **279.000** IVA inclusa

### HP DESKJET 610C

La DeskJet 610C è una stampante parallela a getto d'inchiostro a colori, capace di raggiungere la risoluzione di 600x600 dpi in b/n e 600x300 dpi a colori. Con la cartuccia opzionale Photocartridge si ottengono stampe di qualita' fotografica in esacromia. La velocità di stampa è di 5 ppm in b/n e fino a 2,5 ppm a colori. In dotazione troviamo due cartucce: una del nero ed una colore.

lire **199.000** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| CANON BJC - 5100 | 399.000 |
| CANON BJC 1000 | 149.000 |
| CANON BJC 2000 | 199.000 |
| CANON BJC 6000 | 449.000 |
| CANON BJC 6100 | 489.000 |
| CANON BJC-50 | 749.000 |
| CANON BJC-5500 | 1.219.000 |
| CANON BJC-7000 | 349.000 |
| CANON BJC-7100 | 669.000 |
| CANON BJC-80 | 449.000 |
| EPSON STYLUS COLOR 1160 | 799.000 |
| EPSON STYLUS COLOR 1520 | 1.299.000 |
| EPSON STYLUS COLOR 3000 | 3.379.000 |
| EPSON STYLUS COLOR 460 | 229.000 |
| EPSON STYLUS COLOR 740 TRASPARENT BLUE | 359.000 |
| EPSON STYLUS COLOR 760 | 409.000 |
| EPSON STYLUS COLOR 860 | 539.000 |
| EPSON STYLUS COLOR 900 | 639.000 |
| EPSON STYLUS PHOTO 1200 | 899.000 |
| EPSON STYLUS PHOTO 750 | 449.000 |
| EPSON STYLUS PHOTO EX | 639.000 |
| HP DESKJET 710C | 279.000 |
| HP DESKJET 815C | 389.000 |
| HP DESKJET 880C | 469.000 |
| HP DESKJET 895 Cxi | 559.000 |
| HP DESKJET 970 Cxi | 699.000 |

## Stampanti Laser B/N

| | |
|---|---|
| CANON LBP-800 LASER A4 | 659.000 |
| EPSON EPL-5700 | 799.000 |
| EPSON EPL-N2700 | 3.739.000 |
| HP LASERJET 1100A | 1.039.000 |
| HP LASERJET 3100 | 1.579.000 |

## Tastiere

| | |
|---|---|
| LOGITECH DELUXE KEYBOARD | 41.900 |
| LOGITECH INTERNETKEYBOARD | 51.900 |
| LOGITECH TASTIERA+MOUSE CORDLESS DESKTOP | 199.000 |
| LOGITECH TASTIERA CORDLESS ITOUCH | 139.000 |
| LOGITECH TASTIERA+MOUSE CORDLESS DESKTOP PRO | 209.000 |
| MICROSOFT INTERNET KEYBOARD ERGONOMICA | 49.000 |
| TRUST DIRECT ACCESS KEYBOARD | 39.000 |

## WebCam

### PHILIPS VESTA USB

La videocamera PC Philips Vesta, permette la cattura di foto istantanee. E' dotata di un sistema di digitalizzazione a 24 bit a 16,7 Milioni di colori. Alla risoluzione massima, che è di 640 x 480, ha una velocità di acquisizione di 15 fotogrammi al secondo, che sale a 30 se si usa una risoluzione più bassa. Si collega al PC tramite la porta USB, ed è dotata di microfono incorporato e del tasto per scattare delle foto digitali.

lire **149.000** IVA inclusa

| | |
|---|---|
| CREATIVE VIDEO BLASTER WEBCAM 3 USB | 179.000 |
| CREATIVE VIDEO BLASTER WEBCAM GO | 279.000 |
| LOGITECH QUICKAM WEB | 179.000 |
| LOGITECH QUICKCAM EXPRESS | 84.900 |
| LOGITECH QUICKCAM PRO USB | 249.000 |
| PHILIPS VIDEOCAMERA VESTA PRO USB | 169.000 |
| TRUST SPACEC@M USB | 39.000 |

**OUT**

**Millennium Bug** Solo qualche minima apparizione per lo scarrafone che doveva rovinare la vita a tre quarti degli impianti informatici del globo. Shame on you! Che qualcuno si sia, ancora una volta, arricchito sull'ignoranza altrui, o colossale botta di fortuna dell'intera popolazione terrestre? Noi intanto il nostro bug ce l'abbiamo, è quello zauro del Bosio...

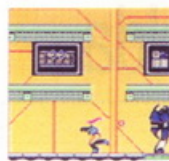
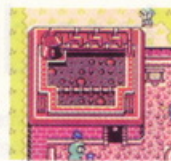
A CURA DI GIUSEPPE MALVETANI, OLIVIERO PARI, MAURO FANELLI, DANIELE BORGNA



PC WINDOWS

# Ancora dinosauri, ancora Meier

La prossima creazione di Sid Meier avrà a che fare con i dinosauri, ormai è certo. Il titolo non è ancora stato deciso, così come molteplici sono i dubbi sullo stile di gioco che dovrà essere adottato da questo nuovo pargoletto. Il sito della Firaxis (www.firaxis.com) ospita a tal proposito un interessante "diario" interno degli sviluppatori e dello stesso Sid, pagine che vengono periodicamente aggiornate con gli sviluppi portati a termine dal gruppo dei programmatori. Come al solito, nel caso delle produzioni di Meier, il gioco sarà fondamentalmente un titolo strategico, ma il dubbio se realizzarlo con gestione in tempo reale o a turni attanaglia la Firaxis e il suo mentore Meier. Per questo è stato aperto un dibattito sulle pagine del sito, in cui si sottolinea come la Firaxis abbia già effettivamente sviluppato parte del gioco in entrambe le direzioni, per poter studiare al meglio quale delle due soluzioni si presti maggiormente al gioco che vogliono realizzare. La scelta non è ancora stata fatta: Meier e compagni hanno steso una tabella con i pregi e i difetti di entrambi gli stili di gioco, tenendo in considerazione, soprattutto, i lati positivi (maggiore attenzione e riflessione per il gioco a turni, ma scarsa propensione al multiplayer dello stesso, per fare un esempio). Per ora, non si sa molto altro del promettente gioco, e le uniche immagini diffuse sono due tavole utilizzate per realizzare dei dinosauri (che vedete qua pubblicate). Uno dei più grossi problemi sembra rimanga la stesura di un motore grafico 3D degno di nota. Come si chiede lo stesso Meier, infatti, "come sarà possibile realizzare un motore 3D in grado di far muovere contemporaneamente enormi e piccoli dinosauri?". Tra le poche caratteristiche rese note, ci sono quelle inerenti all'intelligenza artificiale e alle peculiarità dei diversi dinosauri.
Nessuna data di pubblicazione è, ovviamente, stata resa nota e, conoscendo i tempi di lavorazione di Meier, non ce la sentiamo di azzardare alcunché.

GAME BOY COLOR

# Un 2000 tutto portatile

La Nintendo, oltre a rendere noti i titoli su cui punta maggiormente per Nintendo64, non ha potuto fare a meno di dichiarare quali siano i titoli per Game Boy Color su cui fa più affidamento per questo anno a tre zeri. Il primo titolo è qualcosa di già visto: Pokèmon. In questo 2000 vedrà inizialmente la luce un gioco basato sul *Pokemon Trading Card Game*, che sarà seguito da *Pokemon Silver* e *Pokemon Gold*. Anche il secondo titolo rappresenta qualcosa di già visto: la saga di Zelda vedrà la realizzazione di tre titoli, dei quali il primo sarà *The Legend of Zelda: Fruit of the Mysterious Tree*, mentre non si sa ancora nulla degli altri due. Ma la Nintendo ha deciso di puntare anche su titoli più vecchi di questi e infatti verranno riproposti due vecchi giochi per NES con l'aggiunta di alcuni livelli e altre novità del genere. I due titoli in questione sono *Bionic Commando*, titolo Capcom a scorrimento orizzontale, e *Crystalis*, un GDR con battaglie in tempo reale e una forte componente esplorativa; è interessante notare che entrambi i titoli saranno sviluppati dalla Nintendo Software Technology Corporation, la stessa branchia della Nintendo che si sta occupando di *Ridge Racer 64*.
Un altro titolo su cui la Nintendo punta molto è *Wario Land 3*, la terza avventura dedicata a Wario per Game Boy: in questo nuovo episodio, l'alter ego di Mario potrà trasformarsi in svariati oggetti per poter superare determinati ostacoli o accedere ad aree segrete; inoltre questo titolo è anche l'unico di cui si conosce una data d'uscita approssimativa (verso l'estate). L'ultimo titolo in questione è *Turok: Rage Wars*, che vedrà la luce anche su Nintendo64: ovviamente la meccanica di gioco sarà molto diversa e questa versione non sarà incentrata sul multi-player, ma sull'esplorazione.
Va comunque ricordato che questi titoli non sono i soli prodotti validi che usciranno per Game Boy Color, ma solamente quelli su cui la Nintendo fa più affidamento per distanziare ancora di più il Neo Geo Pocket Color.

**ART DIRECTOR - LA PUBBLICITA' DEL MESE**

"C'è una ragione per cui non giocate più con gli animaletti di pezza. C'è anche una ragione per cui non dovreste più giocare con una console. In realtà la ragione è sempre la stessa. *They both suck* (la resa in lingua madre è indubbiamente migliore, il senso dovrebbe capirsi... Ndt). Il fatto è che, se accoppiato con un acceleratore grafico 3Dfx Voodoo, la grafica e gli effetti visivi del vostro PC spazzeranno via le vostre console. Quindi procuratevene una oggi. E lasciate ai ragazzini the coloring and stuff." Così recitano le righe scritte in piccolo a pié pagina dell'interessante trovata promozionale della 3Dfx; il testo all'interno dello schermo televisivo dovrebbe essere facilmente leggibile e traducibile. Non aggiungiamo altro: la parola ai lettori...

BREVI PC WIN

## IRON MIKE TORNA SUL RING

È stato annunciato dalla Codemasters un gioco ispirato a questo atleta che, nel bene o nel male, ha lasciato un segno nella Boxe mondiale.
Il titolo sarà *Mike Tyson Boxing*, previsto su PC e Psx.
Sarà possibile non solo boxare con Mike, ma anche gestirne la carriera (e qui la vedo dura...) e gli allenamenti.
Le animazioni saranno al limite del realismo: aspettiamolo con fiducia nei negozi entro maggio.

## GATEWAY VENDE AMIGA

Amiga fu, fino a pochi anni fa, la vera concorrente dei sistemi PC: dalla sua aveva una buona gestione delle risorse del sistema, una grafica spettacolare e un folto gruppo di fan fedelissimi, che lasciarono a malincuore, e solo in tempi recenti, la sponda Commodore. Nel 1997 Gateway acquistò i diritti del marchio Amiga, intenzionata a commercializzare nuovamente, sotto questo simbolo ed in versione aggiornata, dei computer al passo coi tempi. Purtoppo, in questi giorni la Gateway ha deciso di vendere i diritti di sfruttamento del marchio alla Amino Development: se questo sia un bene o un male, per ora, non ci è dato saperlo.

Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e

DOLPHIN

# Ipse dixit! Ancora Zelda...

Durante un'intervista con una rivista di videogiochi svedese, Shigeru Miyamoto, il papà di Mario e Link, è stato anche interpellato a proposito di un'eventuale capitolo della saga di Zelda su Dolphin, la futura console Nintendo. La risposta è stata senza dubbio stupefacente: Miyamoto e il suo staff sono già al lavoro su un'altra avventura di Link per Dolphin, ma non ci sono speranze di vederla se non prima di cinque anni. Lo stesso sviluppatore giapponese ha tuttavia ammesso che cinque anni sono veramente tantissimi e che lasciare per così tanto tempo i fan della serie, senza un episodio della stessa, non sarebbe una cosa saggia, ed è per questo che ha deciso di sfruttare ancora lo stesso motore grafico di *Zelda: Ocarina of Time* e l'expansion pack per creare nel frattempo un altro episodio, sempre su Nintendo64. Ovviamente il titolo a cui si riferiva Miyamoto è *Zelda Gaiden* che dovrebbe uscire verso l'autunno di quest'anno. Ad ogni modo, è interessante notare come nelle parole di Miyamoto fosse ravvisabile una chiara allusione al fatto che questo *Zelda Dolphin* (nome assolutamente non ufficiale e da J per l'occasione) avrà un'impostazione totalmente diversa da quella di *Ocarina of Time* e di qualunque altro episodio della saga: questo spiegherebbe, tra l'altro, il perché di un tempo di sviluppo così lungo. Va comunque detto che questa è solamente una supposizione che potrà essere confermata solo tra circa un paio di anni, quando lo sviluppo comincerà ad essere un po' più consistente.

## ANNO 2000 IN VENDITA?

E' da pochi giorni stato battuto il record per il dominio Internet più caro della storia.
Il precedente record apparteneva al dominio Business.com, venduto per una cifra vicina ai 7.5 milioni di dollari ad un gruppo di compagnie per il commercio elettronico in USA.
Il dominio da record è, a dir la verità in modo scontato, www.year2000.com, che pare sia stato pagato 10 milioni di dollari.

DREAMCAST

# YU SUZUKI PARLA DEL PROSSIMO SHEN MUE

È da poco uscito il primo capitolo del goiellino costato ben 5 anni di lavoro ed oltre 50 miliardi di lire e già il suo creatore, il maestro Yu Suzuki, ha cominciato a diffondere le prime informazioni sull'attesissimo seguito. Il prossimo episodio che conterrà i capitoli dal 2 al 5, non solo vanterà una grafica che, a detta del suo creatore, sarà nettamente superiore a quella del *Chapter One* (e già questo fa aumentare la nostra salivazione in modo considerevole...), ma sarà anche più facile da giocare e quindi accessibile ad una maggiore fascia d'utenza: ci saranno infatti molti meno dialoghi e molta più mimica, espressioni facciali ancora più dettagliate e movimenti del corpo più eloquenti. Visto cosa è riuscito ad ottenere nel primo capitolo, non si fa troppa fatica a credergli...Yu Suzuki è davvero una garanzia, non ci resta che aspettare fiduciosi i suoi nuovi capolavori.

PC WINDOWS

# La Talon Soft torna con Tzar

Lo strano nome riportato sopra è semplicemente il titolo del nuovo strategico in tempo reale, ambientato in un mondo fantasy che sarà presto pubblicato dalla Talonsoft.
Il gioco è interessante perché fonde a dovere più generi: oltre alla strategia Real-time, elementi presi dai giochi di ruolo fanno in modo che i vostri eroi migliorino aumentando di esperienza. Ci saranno anche dialoghi e campagne di tipo non lineare, ossia che muteranno secondo le vostre azioni in battaglia. Sarà possibile far crescere anche la potenza del vostro esercito creando nuove armi o rendendo piu abili i vostri maghi, oppure sfruttando la potenza della cavalleria o di draghi alati. Le missioni saranno 25, giocabili singolarmente o in campagne variabili.
Il gioco sarà distribuito completo di un editor di livelli molto versatile e si potrà variar il meccanismo di gioco, importare immagini, suoni e musiche, sviluppare nuove mappe, con missioni differenziate, obiettivi a scelta e persino i dialoghi. Naturalmente è prevista una massiccia modalità multiplayer, dal "Capture the Flag" al "King of The Hill" giocabili sia su Lan sia via Internet. Le risorse di sistema dovrebbero attestarsi su livelli veramente accessibili a tutti: un Pentium di qualsiasi frequenza, una scheda video a 16 bit, 16 mega di RAM, Cd-rom 4x.

novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

PLAYSTATION

# RITORNA LO STORICO GDR ENIX... PRIMA O POI

Per molti è solo un nome che difficilmente saprà distinguersi dalla massa di GDR per PlayStation, ma alla Enix la pensano diversamente, tanto che le tinte entusiastiche con le quali gli sviluppatori stessi, appunto la Enix, lo dipingono, ci conducono a pensarlo come un probabile capolavoro. Ma i dubbi, come sempre accade, non mancano. Dopo l'inversione di tendenza inaugurata da Square con *Final Fantasy VIII*, dopo l'ultimo, criticato capitolo della gloriosa saga *Ultima* e, soprattutto, dopo le recenti affermazioni riguardanti la netta chiusura con il passato che *caratterizzerà Final Fantasy IX*, i soliti maligni non perdono l'occasione di temere per l'incolumità di questo classico GDR nipponico, che dovrebbe vedere la luce (finalmente) in febbraio. Alla Enix, comunque, tutti paiono particolarmente fieri del proprio lavoro. Staremo a vedere...

GAME BOY COLOR

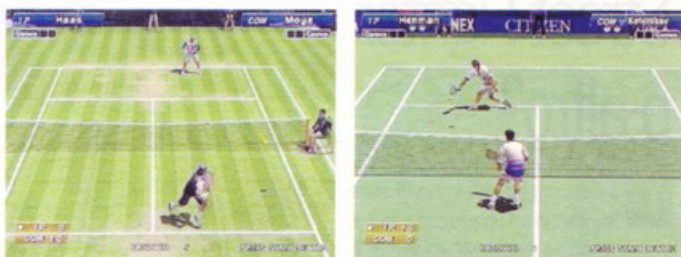
# IL RITORNO DELLE MACCHINE PORTATILI

Sta per arrivare il sequel del primo gioco per Game Boy con Rumble Pack incluso, *Top Gear Pocket 2* (*Top Gear Pocket* aveva infatti una speciale cartuccia che vibrava), ma non è ben chiaro se anche questo secondo episodio avrà ancora questa interessante aggiunta.
Ad ogni modo le piste disponibili saranno sei (ognuna con due livelli di difficoltà) e sarà possibile affrontarle in ben quattro differenti condizioni meteorologiche.
Le modalità di gioco saranno tre: Quick Arcade Mode, Championship Mode, e per ultima una modalità che permette di sfidare un amico tramite cavo link.
Non si hanno notizie sull'esatta data d'uscita.

TUNE UP
TOP SPEED 300
ACCELERATION 100
HANDLING 200
BRAKING 100
YOUR POINTS 0000

DREAMCAST

# Anche il tennis tra gli sport "virtuali"

Forse qualcuno di voi l'ha già visto in sala giochi e, quindi, si è reso conto di che giocone sia questo *Virtua Tennis*. Ebbene, non è stata comunicata la data di uscita, ma la conversione Dreamcast è ormai certa e, visto che il coin-op gira su scheda Naomi, dovrebbe trattarsi di una conversione pressoché perfetta... Preparate la racchetta!

PLAYSTATION 2

# PLAYSTATION 2? 399$ E SARÀ VOSTRA...

Proprio nel bel mezzo della spasmodica attesa di PlayStation 2, proprio nel periodo in cui le riviste di tutto il mondo s'interrogano sulle effettive possibilità del nuovo 128 bit targato Sony, un sito americano (www.gamestop.com) offre, a sorpresa, un servizio del tutto inaspettato: la prevendita di PS2. Il prezzo, fissato a 399$, rappresenta tuttora un'ardita scommessa, giacchè la Sony non ha mai parlato del costo del suo futuro prodotto. Ma, anche qualora si rivelasse più alto del previsto, non verrebbe in alcun modo cambiato. Una buona garanzia, non trovate (certo, e se il prezzo è più basso? NdMatt)?

BREVI NINTENDO64

# VENDITE DELUDENTI PER L'EA

L'Electronic Arts è rimasta molto delusa dalle vendite dei suoi ultimi giochi per Nintendo64: in particolare, la goccia che ha fatto traboccare il vaso è stata *WCW Mayhem*, autore di vendite assai al di sotto delle aspettative della casa dei vari *Fifa*. La conseguenza di queste vendite deludenti porterà l'Electronic Arts a rivedere i suoi investimenti nella console a 64 bit della Nintendo: in altre parole, vedremo ancora ben pochi titoli targati EA sul Nintendo64. Che sia questo il motivo che ha portato la software house a non convertire *Fifa 2000* per N64?

# IL PATRIOTTISMO FRANCESE DILAGA...

Il ministro di lingua francese del Quebec, Louise Beaudoin, ha avviato un'accesa discussione con Nintendo e Sega per ottenere la distribuzione nel Quebec di giochi con manuali tradotti in francese, dato che gran parte della popolazione è francofona. Nonostante le lamentele, la grande N e la ex grande S non intendono minimamente cambiare politica e tradurre quindi i manuali in francese; di conseguenza il ministro ha minacciato di ricorrere ad azioni legali.
Staremo a vedere come andrà a concludersi questa bizzarra vicenda...

Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

NINTENDO 64

# Capcom: Resident Evil, Street Fighter o altro?

La Capcom ha dichiarato di stare lavorando ad un progetto segreto per N64 che risulterebbe essere "il sequel di un titolo Capcom molto popolare per Nintendo64".

Al momento purtroppo non si sa altro e, quindi, si possono esclusivamente elaborare supposizioni: questo fantomatico gioco potrebbe essere il mitico *Resident Evil Zero* al quale la Capcom aveva accennato, ma che poi era caduto nell'oblio perché l'attenzione era passata sulla trasposizione di *Resident Evil 2*.

Oppure si tratta di un episodio della serie di *Street Fighter*? O magari di un *Power Stone 64*?

Lo scopriremo solo vivendo...

NINTENDO 64

# La Nintendo punta maggiormente su...

La Nintendo ha rilasciato una lista dei giochi per Nintendo64 su cui punta di più nel 2000; in ordine assolutamente casuale, i titoli in questione sono: *Pokèmon Stadium, Perfect Dark, Zelda Gaiden, Banjo-Tooie, Ridge Racer 64, Eternal Darkness* e *Hydro Thunder*. Tutti titoli abbastanza conosciuti tranne forse l'ultimo: si tratta di un'avventura 3D con una trama horror (bella l'idea di inserire un indicatore di insanità mentale che può crescere durante il gioco) di cui trovate un'esaustiva anteprima in questo stesso numero di J.

GAME BOY COLOR

# PARAGON 5: LA TECNOLOGIA GALOPPA...

Fino a non molti anni fa, nessuno avrebbe mai pensato di poter ascoltare musica su un Game Boy, ma al giorno d'oggi questo non è altro che realtà! Infatti la Paragon 5 ha creato il primo LP per Game Boy contenente ben undici canzoni che possono essere scaricate da Internet per poterle poi ascoltare. Chi ha avuto la possibilità di sentire questa meraviglia tecnologica è rimasto molto impressionato per la buona qualità della musica proveniente dall'altoparlante del Game Boy. Se avete la possibilità di mettere file sulle cartucce del Game Boy, andate su www.paragon5.com, scaricatevi la ROM e ascoltate.

PC WINDOWS

# MATRIX: THE GAME? IL FUTURO NEI VIDEOGIOCHI

*Matrix* è stato indubbiamente uno dei film culto della passata stagione cinematografica, reso noto anche come uno dei primi film pirata distribuiti in rete prima che nelle sale, sia per le nuove tecnologie utilizzate per la realizzazione, sia per il tema Cyberpunk che parafrasando Elio "da un lato attira, ma dall'altro spaventa un po'". Shiny Entertainment sembra che sia riuscita ad aggiudicarsi i diritti per la realizzazione della trasposizione videoludica del film, che – diciamocelo – sembra nato per essere un videogame. Shiny l'ha spuntata su decine di altre compagnie, anche esse interessate al tie-in del film. Visto un certo *Messiah*, siamo fiduciosi in un'ottima riuscita del prodotto.

# CONGELATO IL NUOVO EPISODIO DI MORTAL KOMBAT

E' dall'ultimo E3 che lo sviluppo di Mortal Kombat: Special Forces ha avuto un brutto periodo; questo perché in occasione di quella fiera il gioco ha subito più svariate critiche che hanno fatto tentennare gli sviluppatori fino a circa un mese fa, data in cui la Midway ha deciso di congelare ufficialmente lo sviluppo del gioco, anche perché la maggior parte degli sviluppatori si erano concentrati sulla versione PlayStation del gioco, accantonando quella per Nintendo64. E' comunque ancora possibile che in futuro lo sviluppo ricominci, ma solitamente in queste circostanze si deve dare un "saluto" definitivo al gioco.

# Un Topolino nel portatile Nintendo

L'Eidos (chi ha detto Lara Croft?) ha acquistato i diritti sui personaggi Disney per sviluppare tre giochi per Game Boy Color.

Il primo, *Walt Disney World Racing*, sarà un titolo automobilistico con una componente d'azione: l'ambientazione sarà il parco Disney di Orlando e si gareggierà attraverso famose attrazioni.

Il secondo, *102 Dalmatians: Puppies to the Rescue*, sarà basato sul film in uscita quest'anno e il compito del videogiocatore sarà quello di salvare i cuccioli da Crudelia. Il terzo titolo... E' ancora un segreto che la Eidos svelerà quando più le pare e piace.

DREAMCAST

## IL RITORNO DEL VECCHIO GIGANTE?

La notizia non è stata confermata, ma le voci, che vogliono la versione Dreamcast di *Daytona USA 2* in avanzata fase di sviluppo, si fanno sempre più insistenti. Che la Sega abbia intenzione di tirarlo fuori a sorpresa ? Staremo a vedere: speriamo solo che si prendano tutto il tempo necessario per non ripetere l'errore fatto con *Sega Rally 2*, afflitto da fastidiosi cali di frame-rate.

## ATTENZIONE AGLI SHEN MUE DIFETTATI

La Sega of Japan, dopo aver ricevuto lamentele da alcuni acquirenti di *Shen Mue* per problemi di funzionamento, ha ammesso che, per errore (e vorrei vedere...) sono state commercializzate alcune copie difettose del gioco. In particolare, il terzo GD-Rom ha causato non pochi problemi, facendo letterlmente bloccare il gioco. La Sega ha assicurato che il numero di tali copie è veramente esiguo ed ha esortato i malcapitati a contattare il proprio fornitore per ottenerne la sostituzione.

## MODIFICA DEFINITIVA? IL MONDO SPERA...

Nei giorni scorsi un importante rivenditore americano, National Console Support, ha dichiarato di aver messo a punto un nuovo mod chip di facile installazione e sopratutto in grado di rendere universale qualsiasi tipo di Dreamcast senza dover ricorrere al pericolosissimo Swap-Trick. Il Chip, mentre leggete queste righe, dovrebbe essere già reperibile anche da noi. Ricordate però che qualsiasi tipo di modifica effettuiate, questa comporterà l'immediata decadenza della garanzia.

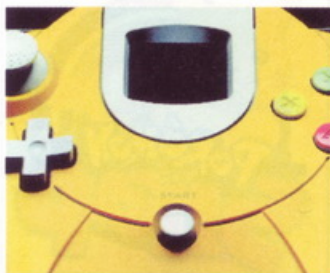
NINTENDO 64

## EXPANSION PACK. BENE O MALE?

Sta nascendo un caso intorno all'Expansion Pack: *Tarzan*, il gioco per Nintendo64 che sfrutterà la licenza del cartone animato della Disney, non sfrutterà l'espansione di memoria, il che, vista l'imponente mole grafica del titolo, fa abbastanza scalpore. Ma questa scelta non è frutto del caso: secondo gli sviluppatori, implementando l'utilizzo dei 4 RAM aggiuntivi si precluderebbe una grossa fetta di mercato, in quanto l'Expansion Pack è pur sempre una periferica. Noi di J non ci esprimiamo, ma anche altri sviluppatori potrebbero disprezzare l'espansione, il che sarebbe piuttosto preoccupante per la Nintendo.

DREAMCAST

## Dreamcast 2 in arrivo?

Nelle scorse settimane hanno fatto la loro comparsa alcune voci secondo le quali la NEC Videologic starebbe per sfornare, o addirittura avrebbe già completato, un nuovo potentissimo chip grafico denominato DC Graphic Chip. Secondo le stesse voci, il nuovo chip, per il quale si vociferano specifiche impressionanti, superiori a quelle del GeForce 256 di Nvidia ed avvicinabili a quelle dell'Emotion Engine della Playstation2, dovrebbe mandare in pensione il PowerVR2, attuale cuore del Dreamcast. Per il momento, sono solo voci di corridoio assolutamente non confermate, e per questo da prendere con le molle anche perchè risulta alquanto difficile, in questo momento, immaginare come potrebbe avvenire questo passaggio di consegne tra il PowerVR2 ed il nuovo chip NEC. Certamente, non è ipotizzabile un Dreamcast 2 a breve scadenza (semmai se ne parlerebbe tra un paio d'anni) mentre rimane la possibilità di un add-on che possa consentire alla console Sega di tenere testa ai nuovi gioielli Sony e Nintendo. Anche questa ipotesi, però, appare tutt'altro che scontata, anche perchè si tratterebbe di un add-on decisamente costoso e di fatto consisterebbe in una nuova console da collegare alla vecchia; poco probabile, quindi, ma non certo impossibile trattandosi della Sega... ricordate il 32X? Speriamo solo che se le voci sul chip si rivelassero vere e l'idea della grande "S" fosse effettivamente questa, il Dreamcast non faccia la stessa triste fine dello sfortunatissimo add-on per Megadrive. Tutto questo per arrivare alla fine e sottolineare che si tratta di una grossa montatura, di una notizia pressoché infondata e irrilevante. Potete smettere di sudare freddo!

PLAYSTATION

## Bandai si dà al terrore con i vampiri

Sull'onda del celeberrimo *Resident Evil*, la Bandai, nota al pubblico per aver sprecato, con misere produzioni, alcune importanti licenze, si getta nel bieco universo degli horror game.
La storia presenta molte, forse troppe, similitudini con il titolo Capcom ed è ambientata in un casino di Los Angeles, minacciato da un velenosissimo liquido nero che trasforma gli abitanti in zombie e vampiri.
Vostro compito sarà quello di annullarne l'effetto sfruttando l'ausilio del benefico liquido bianco. Ancora ignota la data di uscita.

## Tony Hawk? Chi è costui?

Il panorama dei titoli di skate per Psx si affolla ogni giorno di più. Dopo l'ottimo *Tony Hawk* e il discreto *Trasher Skate'n Destroy*, un gradito ritorno: quello di *Street Sk8er*.
Con un "2" ad indicare la sua essenza di sequel, il nuovo prodotto EA, previsto per marzo, si affaccia alle vetrine dei negozi di tutto il mondo in una versione completamente rinnovata.
Tarnie Williams della EA, parlando di *Street Sk8er 2*, allude sarcastico al rivale *Tony Hawk* e definisce il proprio futuro gioco un gradino al di sopra.
E senza bisogno di un nome noto per arrivare al successo...

BREVI PLAYSTATION

## MORTE A PARAPPA! ARRIVA VIB RIBBON

Dopo l'enorme successo di Konami e dei suoi Be-Mani, anche Sony si è tuffata nel limpido oceano dei rythm game. Rivoluzionandolo.
In Vib Robbon sarà infatti possibile tralasciare le classiche melodie predefinite, in onore dei CD che albergano in casa vostra.
Il sistema che Sony adotterà non è ancora noto, ma se la notizia verrà confermata, potrete finalmente divertirvi con un accompagnamento musicale scelto da voi.
Speriamo in bene...

## CAPOSTAZIONE SENZA DIVISA E CON JOYPAD...

Recentemente convertito anche per Linux, Railroad Tycoon II è stato uno dei titoli maggior successo di questi ultimi tempi per PC.
E, stando a quanto affermato da Take Two, *RT II* si sta apprestando a diventarlo anche per PlayStation, dato che la sua conversione è ormai imminente.
Presto anche i possessori di Psx, dunque, potranno sollazzarsi nel dirigere stazioni ferroviarie...

Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

DREAMCAST

# MARVEL VS CAPCOM 2

Finalmente la Capcom si è decisa a rilasciare qualche informazione sull'attesissimo *Marvel vs Capcom 2: New Age of Heroes*.
Il coin-op, sviluppato su scheda Naomi, dovrebbe fare la sua comparsa in sala giochi prima dell'estate 2000 (c'è chi parla addirittura di Febbraio/Marzo), mentre l'ormai certa conversione Dreamcast dovrebbe seguire a breve distanza.
Tra le novità va evidenziato il tag team a 3 personaggi in luogo di quello a 2 presente nel primo titolo. Per quanto riguarda i protagonisti, sono per ora stati confermati Capitan America, Wolverine, Venom, Cyclops, Doctor Doom, Cable, Marrow e Ruby Heart per la squadra Marvel; Ryu, Guile, Son Son, Strider, Hayato, Zangief ed Amingo per quella Capcom.

NINTENDO 64

# Pokemon anche negli hotel?

Se pensate che durante la vostra futura vacanza negli Stati Uniti dovrete forzatamente rinunciare alle vostre partite a *Pokemon Snap*, vi sbagliate di grosso perché la LodgeNet Entertainment, una società che fornisce agli hotel videocassette, accessi a Internet e giochi per N64 (ebbene sì), ha deciso di mettere puntare tutto proprio sul gioco fotografico dei Pokemon. Di conseguenza, in più di 86 mila stanze d'albergo americane sarà possibile buttarsi in un bel safari fotografico alla ricerca di quei simpatici animaletti. Pazzesco...

PLAYSTATION

# Una seconda Sinfonia della Notte per Playstation?

Per il momento si tratta di voci assolutamente incerte, ma la notizia, qualora venisse confermata, sarebbe delle più liete: Konami sta sviluppando un seguito dello straordinario *Castlevania: Symphony of the Night*. Non sappiamo quali effettivamente siano le possibilità che un simile prodotto veda la luce, ma il solo pensiero è garanzia di emozioni.
Staremo a vedere... Intanto tutta la redazione ha già acceso i ceri necessari e si appresta ad andare in pellegrinaggio in Giappone (NB: le foto sono della grandezza fornita, minuscole di natura!).

PC WINDOWS

# I GIOCHI DEL MILLENNIO

Gamespot, un noto sito Internet inglese ha tentato di stilare la classifica dei migliori 100 giochi del millennio appena trascorso, ecco una summa delle prime 10 posizioni. Al numero dieci si piazza la saga di *Ultima*, compreso *Ultima on Line*, al numero nove Lara Croft con i numerosi *Tomb Raider*, al numero otto *Super Mario World* per SNES. Un'altra saga al numero sette: *SimCity*, mentre al sei si piazza la serie *Microsoft Flight Simulator*, di anno in anno sempre più realistica. Alla quinta posizione vediamo *Championship Manager*, (forse la piu criticabile delle posizioni) mentre al quattro *Legends of Zelda*, un must per tutti i possessori di Nintendo 64. Medaglia di Bronzo per la saga della WestWood *Command & Conquer*, Argento per il mai tramontato *Doom* e Oro per Sid Meier's e i suoi *Civilizations*. La classifica potrà trovare pareri contrastanti o favorevoli, centinaia di titoli avrebbero meritato una delle prime posizioni, ma pensiamo che in fondo una classifica del genere dovrebbe perlomeno attestare a pari merito al primo posto almeno 50 titoli.

Sale la febbre dei giochi di ruolo, parliamo questa volta di *Deus Ex*, un GDR insolito: gli screenshot infatti sembrano narrare di uno sparatutto 3D più che di un GDR. Ambientato nel 2052, il nuovo gioco della Ion Storm è in realtà un Action-RPG, categoria assai diffusa di questi tempi, capace in realtà di far storcere la bocca sia agli appassionati di una che dell'altro genere chiamati in causa. I luoghi nei quali vi muoverete sono affascinanti: Hong Kong, la Casa Bianca e New York, saranno moltissimi i personaggi che incontrete e con i queli interagirete durante l'avventura.
L'engine è quello pluridecorato di *Unreal*, mente la data di "release" è fissata per il 31 marzo in USA.

## OLIMPIADI SU PLAYSTATION2

I giochi olimpici hanno raramente trovato in un videogioco una fedele riproduzione. Con l'aumento dei bit e il passaggio alle console della nuova generazione, Konami of America prova ad ovviare a questo problema realizzando quella che, a parer loro, risulterà la più realistica simulazione olimpica.
Le avanzate tecniche di motion capture, unite al talento della Konami, basteranno per regalarci un prodotto all'insegna della giocabilità?

## POCKETSTATION 2: IL SOGNO DI OGNI BUON GIAPPONESE

PocketStation si rinnova in vista del prossimo arrivo della PlayStation 2 e acquisisce la capacità di collegarsi a televisori, lettori DVD, videocamere digitali, etc.
Per poter godere dei benefici offerti da questo minuscolo strumento, dovremo tuttavia attendere ancora per molto tempo, visto che la PocketStation 2 farà irruzione in Giappone non prima del 2001.

novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

PLAYSTATION

# Quando il 2D non bastava più.... torna Raystorm

È ormai questione di giorni l'uscita della conversione, ad opera della Taito, di *Ray Crisis,* sparatutto 2D dalle tinte assolutamente classiche e seguito di *Ray Storm.* La sua principale peculiarità consta nel singolare uso della terza dimensione, limitato ai fondali e in netta contrapposizione con la concezione 2D del gioco. I cinque livelli che compongono il gioco trovano ubicazione nei luoghi più disparati e pullulano di nemici che, a quanto pare, saranno caratterizzati da un'intelligenza artificiale particolarmente elevata.

NEO GEO POCKET COLOR

# CONTINUA LA COLLABORAZIONE TRA SEGA E SNK

La collaborazione tra Sega e SNK continua a rivelarsi prolifica e infatti usciranno altri due titoli linkabili tra Dreamcast e Neo Geo Pocket Color: i giochi in questione sono *Rainbow Cotton,* che dopo l'uscita per il 128 bit della Sega uscirà anche in versione portatile, e *SNK Gal Fighters,* che uscirà prima per il portatile SNK e in un secondo tempo anche per Dreamcast. Non è comunque ancora chiaro in che modo le due versioni dei giochi saranno compatibili, e, se quindi si limiteranno a fornire esclusivamente personaggi segreti, o se magari si potrà avere una collaborazione più "stretta".

# LOTTA FEMMINILE PER LA SNK

Gli abitanti del paese degli occhi a mandorla dovrebbero già poter giocare a *SNK Gal Fighters,* un picchiaduro prodotto dalla SNK in cui saranno presenti esclusivamente personaggi femminili provenienti dai vari picchiaduro che la SNK ha prodotto negli anni (*King of Fighters, Samurai Shodown* e così via). Il gioco sarà anche compatibile con una futura versione Dreamcast (andate a leggere la news relativa) e verrà anche distribuito negli USA, ma, pur non conoscendo una data precisa, sarà presumibilmente avanti nel tempo.

PC WINDOWS

# CORSE FANTASY PER I RUSSI

Si tratta probabilmente del primo esperimento di fantasy racing, come ammettono gli stessi inventori di questo (forse) nuovo genere di gioco. La software house russa K-D LAB aveva annunciato tempo fa un gioco di corse a turni (?!?) chiamato *Mechosoma*: il progetto sembra essere stato abbandonato a favore di un piu classico arcade game di corse, nel quale dovrete comporre i vostri mezzi di locomozione con alcune parti magiche, ovviamente da utilizzare per sconfiggere i nemici. Il motore 3D utilizzato è quello proprietario della stessa software house, particolarmente interessante e alla pari con altri engine ben piu noti: una buona gestione degli spazi aperti, luci volumetriche, ombre calcolate in tempo reale, superfici riflettenti. Il gioco si prevede nei negozi prima dell'estate.

# LARA CROFT AL CINEMA

Voci di corridoio, e non solo, insistono ormai da anni per far credere a tutti noi che sia in lavorazione un capitolo cinematografico della saga di *Tomb Raider.* Visto l'enorme successo che questa serie continua a riscuotere sembra che finalmente si faccia sul serio e cominciano a spuntare le prime voci confermate. La Paramount Pictures è in fase di trattativa avanzata con Simon West, regista già di "La figlia del generale" e "Con Air". La trama dovrebbe essere simile a "I predatori dell'arca perduta": d'altra parte le Eidos non si è mai nascosta dietro al fatto di essersi ispirata alle note avventure di Indiana Jones, mentre non ci è ancora dato sapere la data di pubblicazione.

GAME BOY COLOR

# LO SCIMMIONE PORTATILE

È recentemente uscito in Giappone una nuova avventura dedicata a *Donkey Kong* (chiamato Donkey Kong GB: Dinky Kong & Dixie Kong) che ha preso come base il vecchio *Donkey Kong Land 3,* mai uscito in oriente, e gli ha apportato qualche piccola modifica, a parte ovviamente l'aspetto grafico che è stato completamente rifatto per poter sfruttare appieno le capacità del Game Boy Color: il gioco è infatti completamente a colori e compatibile esclusivamente con la versione a colori del Game Boy. Non è stata annunciata una versione per gli USA, mentre per quanto riguarda noi europei, nulla è dato da sapere...

BREVI DREAMCAST

## DREAMCAST E SATELLITE

La Sega ha comunicato che presto metterà in commercio un ricevitore satellitare per il suo 128 bit. L'annuncio della periferica, il cui prezzo non dovrebbe superare i 20000 yen, aveva in un primo momento fatto pensare ad un nuovo mezzo di trasmissione dati pronto a soppiantare i modem attualmente in dotazione. Invece si tratterà di un semplice ricevitore di canali televisivi, poichè la Sega of Japan ha intenzione di realizzare una serie di canali tematici riservati agli utenti DC. Per ora l'iniziativa riguarda il solo Giappone, per l'occidente se ne parlerà più avanti (personalmente non sapremmo che farcene).

## UN POLIZIOTTO SI FA LA MASCHERA

La Sega ha annunciato che *Virtua Cop 2,* popolare arcade uscito a suo tempo anche per Saturn, farà presto la sua comparsa sul Dreamcast. Anche se non sono state comunicate informazioni a riguardo, è lecito attendersi qualche miglioramento sia a livello di grafica sia di sonoro, e non è esclusa qualche sorpresa anche tra le opzioni di gioco.
L'uscita è prevista per il 2 marzo in Giappone al prezzo di 2800 yen (intorno alle 40.000 lire).

PLAYSTATION

## Continua la Saga SNK

Snk ha recentemente annunciato che il porting di *The King of Fighters '99* su PlayStation e Dreamcast è già in fase di lavorazione. Pochi i dettagli a proposito, l'unica certezza, strano ma vero, è la data di uscita: la prossima primavera. Il titolo andrà a scontrarsi direttamente, oltre che con il suo illustre predecessore, con l'ottimo *Street Fighter Alpha 3* di Capcom: chi vincerà la sfida? Sono aperte le scommesse...

## Il terzo derby della distruzione si fa attendere

Ritardo, tremendo ritardo per il promettente *Destruction Derby 3* di Psygnosis. Previsto inizialmente per questa primavera, il titolo è stato infatti rimandato in quanto ancora nelle prime fasi di programmazione. Ciò nonostante, gli sviluppatori assicurano di avere in serbo per la loro produzione molte, rilevanti novità. Dall'aspetto grafico, al gameplay stesso... Psygnosis promette per il suo nuovo prodotto un restyling completo: il recente ricordo dello stupefacente *Wipeout 3* ci spinge a crederle.

# CLASSIFICHE

(fonte: The Magic Box, PCData)

### TOP TEN GIAPPONE CONSOLE

1. Gran Turismo 2 (SCE – PlayStation)
2. Parasite Eve 2 (Squaresoft – PlayStation)
3. Pocket Monster Silver (Nintendo – Game Boy)
4. Pocket Monster Gold (Nintendo – Game Boy)
5. Momotarou Electric Railway V (Hudson – PlayStation)
6. Donkey Kong 64 (Nintendo – N64)
7. Crash Bandicoot Team Racing (SCE – PlayStation)
8. Mario Party 2 (Nintendo – N64)
9. Dekotora Legend 2 (Spike – PlayStation)
10. Musclar List Vol. 1 - I'm the Strongest Man (Konami – PlayStation)

### TOP TEN CONSOLE AMERICA

1. Pokemon Yellow (Nintendo – Game boy)
2. Pokemon Blue (Nintendo – Game Boy)
3. Pokemon Red (Nintendo – Game Boy)
4. Pokemon Pinball (Nintendo – Game Boy Color)
5. Resident Evil 3: Nemesis (Capcom – PlayStation)
6. Donkey Kong 64 (Nintendo – N64)
7. WWF Wrestlemania 2000 (THQ inc. – N64)
8. NBA 2K (Sega – Dreamcast)
9. NBA Live 2000 (Electronic Arts – PlayStation)
10. Pokemon Snap (Nintendo – N64)

### TOP TEN PC AMERICA

1. MP Roller Coaster Tycoon (Hasbro Interactive)
2. Microsoft Age Of Empires II: Age of Kings (Microfost)
3. Deer Hunter III (GT Interactive)
4. Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear (Red Storm Entertainment)
5. Delta Force 2 (Novà Logic)
6. MP Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies (Hasbro Interactive)
7. Frogger (Hasbro Interactive)
8. Cabela's Big Game Hunter 3 (Activision
9. Barbie Generation Girl Gotta Groove (Mattel Interactive)
10. Sim City 3000 (Electronic Arts)

### MOST WANTED J

1. Resident Evil Code: Veronica (DC)
2. Sega GT: Homologation Special (DC)
3. Messiah (PC)
4. Ridge Racer V (PS2)
5. Black & White (PC)

## C'ERA UNA VOLTA...

**Novità del passato**
di Alessandro Casini

### 10 ANNI FA

Non si faceva altro che parlare del CD-I della Philips e della rivoluzione che doveva investire il mercato grazie alle potenzialità del CD-Rom. In realtà l'uso intensivo di tale formato sarebbe cominciato molti anni dopo e le console e le macchine lanciate da pionieri come, appunto, la Philips, si rivelarono clamorosi insuccessi.

La Mirrorsoft annunciava la conversione del gioco dei *Turtles* per NES sugli home computer. Il gioco non aveva nulla a che vedere con il gioco da sala giochi, ma risultò comunque un successo clamoroso scalando letteralmente le classifiche di vendita dell'anno successivo.

### 5 ANNI FA

Nel febbraio 1995 usciva per Psx *Tekken* della Namco, ovviamente sul mercato giapponese, proprio in concomitanza con le prime voci riguardanti la masterizzazione dei giochi per la suddetta console.

La line up di titoli per lo SNES, nonostante l'età della macchina, risultava la migliore in assoluto, presentando giochi del calibro di *Chrono Trigger* e l'eccelso *Yoshy's Island.* Tutto lasciava presagire che il futuro N64 avrebbe vinto la guerra delle console con delle simili premesse, tuttavia la storia non andò propriamente così...

L'uscita di *Command & Conquer* su PC ottenne un gigantesco successo di pubblico e critica, superando i fasti del predecessore *Dune 2*, rivoluzionando in pieno il genere degli strategici in tempo reale.

## BERSERK IN FORSE PER L'OCCIDENTE

Una brutta notizia per i cultori del manga *Berserk*: il gioco Dreamcast, uscito in Giappone alcune settimane fa, sembra destinato a non superare i confini nipponici.
La Ascii, produttrice del gioco, non ha infatti stipulato accordi con distributori occidentali, e ha smentito le voci circolate giorni addietro che volevano per concluso il contratto con la Eidos.
Se nelle prossime settimane ci saranno novità a riguardo, non mancheremo d'informarvi.

## ALTRI TITOLI SEGA IN ARRIVO

La Sega ha comunicato che sta lavorando a due nuovi titoli Dreamcast che dovrebbero uscire nel mese di marzo. Si tratta di *A Large Strategy*, a metà strada tra un gioco di strategia ed un gioco di ruolo, e di *Typing of the Dead*, sostanzialmente una versione di *House of the Dead 2* da giocare con la tastiera (certo che questi Giapponesi sono veramente strani!). Per *Typing of the Dead* si prevede anche una versione limitata con tastiera inclusa, se vi interessa...

Hardware, software, recensioni, eventi, audio, film, tecnica, Internet, curiosità, anteprime, attualità, tutto sulla vera novità del millennio: il DVD.

# Non perdere il secondo numero di DVD Magazine

EDIZIONI MASTER

# @ J MAIL

Scrivete a:
**J MAIL - Redazione J**
P.zza Libertà, 35 - 87030 Rende (CS)
oppure via e-mail a stef@edmaster.it

Eccoci di nuovo assieme in quest'eremo della saggezza che è la J-Mail. Non credevo fosse possibile e già mi vedevo di nuovo a spulciare i newsgroup per trovare materiale per questa rubrica, e invece i zimpatici lettori di J sono già riusciti a riempire la casella di J con parecchie interessanti missive, così si fa!
Nuovo millennio, nuovi argomenti: siamo ad appena un mese dal lancio della PS2, evento che dovrebbe causare un certo scompiglio nel mondo. Contemporaneamente l'ultimo pargolo di Sega si afferma sempre di più, con quasi 2 milioni di Dreamcast venduti in America, circa seicentomila piazzati in Europa e una situazione in Giappone che sembra migliorare di giorno in giorno. L'unica a soffrire attualmente sembrerebbe Nintendo, che vede il suo N64 perdere terreno ogni giorno di più e l'uscita del Dolphin sarà determinante per la società di Mario. E anche voci come NUON e X-Box si affacciano all'orizzonte, a variare e movimentare ancora di più quello che rischia di essere l'anno più appassionante per gli amanti di videogame.
Prevedo che questa rubrica diventerà ben presto molto, molto movimentata e rovente. Preparatevi allora, perché ne vedremo delle belle.
Una sola domandina... ehi, utenti PC! Che fine avete fatto? Fatevi sentire anche voi!

Stefano Castelli

## IL PRIMO CLASSIFICATO!

Ciao Stefano, come va? Vi ringrazio per il bel regalo di Natale: finalmente è arrivata una rivista multiformato che non è una ridicola traduzione di 98 pagine (capisci che per un multiformato sono pochine!) e che tratta le console alla pari. Siete l'unica rivista che ha coinvolto addirittura mio fratello e che mio cugino (un rompiscatole... è sempre lì che critica qualcosa!) ha apprezzato. L'argomento di cui vi sto parlando è nato proprio mentre leggevo il n. 1 di J, più precisamente lo speciale su Sonic. Ho pensato a quanto io sia stato stupido, fino a qualche tempo fa, ad odiare (nel vero senso della parola) e a snobbare le altre console che non fossero Nintendo. Ho pensato a cosa mi sono perso con questa mia stupida fissazione: non ho mai giocato a nessuno dei *Sonic*, nè avrei mai giocato a *Tekken*, *Metal Gear Solid*, *Final Fantasy VIII*, ecc ecc... e questo perchè? Solo per sostenere una sola console? E di opportunità di provare le altre console ne ho avute, ma io ho sempre rinunciato, solo perchè per me ciò che non era Nintendo significava "copia", "falso", "importante solo perchè è pubblicizzato". Insomma, il mio messaggio è questo: prima di essere Nintendiani, Sonisti o Segaioli (ops!), ragazzi, siamo dei videogiocatori! Quindi basta con queste vere e proprie guerre tra possessori ("la mia è più bella della tua.." ecc.), lasciamole fare alla Sega, alla Sony e alla Nintendo (la concorrenza è quella che aumenta la qualità... in certi casi...) e godiamoci un mondo sempre più multiformato. Con questo non voglio dire che non possa più esistere una console preferita, ma che non bisogna arrivare ad eccessi di antipatia per le altre macchine (non sono l'unico, sapete?).
Ok? spero di non avere annoiato nessuno e ringrazio te, Stef, per essere arrivato a leggere sin qui.
Un saluto
**Pietro "Bruch" Quattrone (umwcpq@tin.it)**

*Pietro è stato il più tempestivo lettore di J, e ha l'onore (???) di vedere la sua lettera pubblicata per prima, contento? Pietro, non si tratta di essere stupidi o meno nel limitarsi a una sola console, dato che esistono diversi fattori determinanti che possono portare a questa evenienza. Considera, per fare un esempio, che solo in tempi relativamente brevi il prezzo delle console in Italia ha avuto un certo calo, che ora ti consente di portare a casetta una PlayStation o un Nintendo 64 a meno di 200.000 lire, e anche una console nuova fiammante come il Dreamcast viene venduta a un prezzo relativamente basso al momento del lancio, se paragonato ai primi prezzi di Super Nintendo e soprattutto PlayStation. Quindi viene a mancare una certa limitazione legata alla spesa, che porta la possibilità di comprare più di una console a prezzi relativamente umani (cosa che, credo, adesso ti ha permesso di godere di più di una piattaforma), ma che tempo fa bloccava i desideri di acquisto di molti ragazzi con un budget decisamente inadatto ad acquistare più macchine. Comunque essere o meno di parte fa parte dell'indole dell'uomo, ed è facile imbattersi in comportamenti "faziosi" legati al preferire o meno una data console solo a causa di "affetto" o di antipatia verso le case produttrici delle macchine concorrenti.*
*Hai pienamente ragione: prima di essere Sonisti o Seghisti (preferisco scrivere così) o Nintendiani (o Nintendomani...) è il caso di essere videogiocatori e come tali considerare i giochi a prescindere dalla piattaforma su cui sono stati prodotti. Grazie ancora per i complimenti.*

## UN LUNGO CAMMINO?

Un grosso saluto a tutta la redazione di J.
[...] (Ho tagliato una serie di graditissimi complimenti, grazie! ndStef)
Sono un ragazzo 20enne, iscritto alla facoltà di ingegneria meccanica ad Ancona; da quando avevo 6 anni ho iniziato a giocare con i videogiochi e ho provato un po' di tutto, dal Colecovision all'attuale Playstation, passando attraverso C64, Amiga, Gameboy, Megadrive e Saturn. Ritengo ormai di essere giunto ad una età matura in cui gli interessi e le passioni non sono più quelle di un ragazzino voglioso di smanettare col suo pad, ma quelle di un ragazzo che si sta pian piano affacciando sul mondo del lavoro, consapevole dei rischi e delle difficoltà che esso procura. Solo una cosa è rimasta intatta in me durante il

DI STEFANO CASELLI stef@edmaster.it

trascorrere degli anni... la voglia di videogiocare e di essere protagonista in questo mondo! Leggo giornali in tema da quasi dieci anni e ritengo, dal mio modesto punto di vista, di avere una discreta competenza in merito. Da poco tempo ho iniziato a fare recensioni su un sito, dedicato ai videogiochi, di un mio amico, Amedeo Rabottini (vostro futuro collaboratore... mi è stato detto!) (Ehi Amedeo-Grifis! Ne sai qualcosa, di questo nuovo arrivato? ndStef) (si riproducono peggio delle spore, maledetti collaboratori! NdMatt), proprio da lui ho appreso la notizia dell'uscita di questa nuova rivista.
Quello che voglio dirvi è che scrivere per un giornale on-line è completamente diverso dallo scrivere su carta stampata, per questo vi chiedo se potreste essere così buoni da darmi un'opportunità... farei qualsiasi cosa, su qualsiasi rivista... anche la "posta dello sfigato" andrebbe bene! Farei qualsiasi cosa per far imboccare alla mia vita questa direzione. Vi chiedo uno spazio che per voi, magari, è "minuscolo", ma che per me rappresenta tanto!
Immagino quante siano le richieste di questo tipo che vi arrivano giornalmente, ma io ho voluto provare lo stesso... in ogni caso datemi una risposta, vi prego! Inseguo un sogno da 10 anni... adesso ho la possibilità di realizzarlo grazie a voi.... datemi un raggio di luce che mi illumini la via (capite, ho dovuto farlo... NdMatt)!
**Un lettore speranzoso**

*Allora, io stesso ho inseguito il sogno di scrivere su una rivista di videogiochi fin da quando avevo cinque anni e leggevo Videogiochi e Zzap!. ora ne ho quasi 24, per cui come vedi la strada è stata piuttosto lunga e nel frattempo anche io, come te, ho scritto per riviste on-line: come vedi abbiamo iter simili, che potrebbero arrivare a una conclusione analoga. Tuttavia non voglio illuderti e mi preoccupo quando scrivi di guardare alla possibilità di fare il recensore come sbocco professionale: fare questa attività come "mestiere" vero e proprio infatti è molto difficile (non nel senso di difficoltà "lavorativa", ma come possibilità offerte dal settore e come effettivi guadagni, che difficilmente potrebbero sostituire quelli di un lavoro "regolare", salvo eccezioni), ed è molto più indicato guardarla come un fantastico modo di supportare la propria vita seguendo una passione come quella dei videogiochi, per cui continua a seguire il tuo sogno tenendo ben presente che può risolversi in una fantastica e appagante esperienza, che può fare da perfetto supporto alla tua vita di studente e di futuro lavoratore. Per quanto riguarda la tua richiesta, la redazione di J ha concluso la sua composizione con l'arrivo di Sano e Grifis (nomi in codice! Shhht! Ah, dimentico qualcuno?), cui approfitto di questa sede per dare il benvenuto: ma stai pur sicuro di essere ai primi posti nel nostro privatissimo "ufficio personale" e potremmo dunque artigliarti nel caso ci servisse in*

**LA LETTERA DEL MESE**

# CRISI VOCAZIONALE!

Gentile redazione di J. Vorrei dividere con voi e con i vostri lettori uno dei pensieri che ogni tanto rode nella mia mente quando dedico del tempo (sempre meno purtroppo) alle mie adorate console. Secondo voi cos'è che ha davvero sminuito il valore dei un giochi arcade? Credo che una grossa zappata sulla fronte a codesto tipo di gioco sia stata la possibilità di continuare una partita dallo stesso punto in cui la si è finita per esaurimento di vite extra.
Tale possibilità non lascia più il tempo di impratichirsi con il gioco in questione, basta inserire il gettone, premere il pulsante e... zac, eccoci di nuovo ad affrontare il bastardo che ci ha eliminati (o il percorso che non abbiamo portato a termine, ecc., ecc.) con una bella scorta di vite extra. Mi ricordo che un tempo era necessario che giocassero certe persone per riuscire a vedere i livelli avanzati del gioco, ed ogni loro partita era piacevole da guardare perchè si assisteva a qualcosa fuori dal comune. Ci sono coin op di cui non ho mai visto la fine perchè erano davvero difficilissimi, ora basta avere la tasca ben piena di gettoni e si arriva alla fine di qualsiasi coin-op, per poi allontanarsi con aria annoiata perchè non si è provato nessun piacere in ciò che si è fatto. Potreste dire benissimo che ognuno è libero di decidere di continuare o no la propria partita, ma non è la stessa cosa. Non c'è più il gusto di arrivare ad un livello nuovo prima degli altri, poichè gli altri lo hanno già passato il primo giorno in cui hanno portato il gioco.
Naturalmente il discorso è uguale per il mercato casalingo: quante volte si è portato a termine un gioco nuovo il giorno stesso che lo abbiamo portato a casa? *Zombie Revenge* (recensito sul primo numero di J, NdStef) sarebbe la stessa cosa senza i continue? E *Soul Calibur*? Quanti di noi avrebbero già tutti i personaggi utilizzabili se il gioco uscisse solo con livello difficoltà ultra-hard (che pone una sfida accettabile) e non ci fosse la possibilità di continuare? La cosa strana è che si sente dire che un certo gioco è troppo facile, quando poi si scopre che lo si è portato a termine utilizzando una decina di continue. Secondo me ci godremmo molto di più i giochi arcade se questi non presentassero la possibilità di continuare e, anche se questo è ormai inapplicabile nei coin op (per motivi economici una partita deve durare all'incirca 3/4 minuti) nel mercato home si può ancora fare qualcosa. Spero che un giorno le case di software si accorgano di tutto ciò ed esaudiscano la mia speranza.

Saluti a tutti **Andrea (pixio@libero.it)**

*Allora Andrea, ti meriti il posto della lettera del mese per l'interessante spunto che hai sollevato con la tua missiva.*
*Credo però che rendi il problema troppo grande: considera sempre che noi giochiamo prima di tutto per noi stessi, e non per la gente che ci sta attorno in sala giochi, per cui sta a noi trovare il modo migliori di divertirci: se alla richiesta di Continue rispondiamo con un nuovo gettone la scelta è solo nostra e della nostra forza di volontà. Per contro, molti gestori di sale giochi aumentano la difficoltà dei videogame appositamente per costringere il giocatore a finirlo con più di un "credito", o peggio ancora il gioco stesso è studiato in questa maniera dalle case produttrici (sto ancora tentando di finire RayStorm con un solo gettone... sigh...). Resta il fatto che terminare il gioco in sala con un solo gettone a volte è un""impresa" che fa il suo bell'effetto e che non viene sminuita per niente da chi termina il gioco con una decina di crediti, anzi...*
*Per quanto riguarda i giochi da casa il discorso è differente, in quanto la più grande differenza tra sala giochi e casetta propria è la ben nota "schermata delle opzioni", in cui la voce "difficoltà" e "numero di vite" permette a chiunque di decidere la sfida che si vuole affrontare. Parlando proprio di Zombie Revenge, lo sto amando appunto perché terminarlo con un solo credito è difficilissimo, per quanto so di persone che l'hanno fatto... e se ci sono riusciti loro, ce la voglio fare pure io... tzé! Ricorda che oltre alle opzioni del gioco ne abbiamo altre molto più complesse nel nostro caro cervellino, ed è tramite queste che possiamo scegliere di accettare una sfida come quella di ZR o semplicemente terminarlo in due ore usando infiniti "continue". Ciao!*

## SCRIPTA MANENT

### BRANCHIE

Autore: Niccolò Ammaniti, vive a Roma con Marcello, una grossa e vorace salamandra messicana e con il suo I-Mac con cui naviga in Internet.
Editore: Einaudi Tascabili Stile Libero
Pagine: 185 - Prezzo: lire 14.000

Quando Branchie usci' (come tumore maligno di una tesi in biologia) nel '94 preso per mano dalla fiducia di un piccolo editore, le poche copie timide trovarono fissa dimora su scaffali polverosi di librerie di periferia. Oggi l'Einaudi ha deciso di riproporlo in veste aggiornata, a tratti più funzionale, "patchata" a recente sfrenatezza/irriverenza ed alleggerita da alcuni tagli qua e là che appesantivano ogni tanto la lettura.
Se prima era un club sandwwich a sei strati, ora è un tramezzino ripieno di baccalà, broccoli, maionese e cipolle al curry.
Una storia di ordinario surrealismo, definita dalla critica "videogioco letterario", con un protagonista troppo semplice e comune, malato terminale che studia il comportamento dei pesci, munito di madre opprimente e fidanzatina canonica. Marco Donati viene dunque scaraventato inconsciamente dalla capitale di cocktail party e banchetti raffinati fino all'India confusa e confusionaria di un falsario pazzo, l'orrendo Subotnik, per terminare in una lunga fuga letteraria dai Mattatoi Ernia. Il tutto condito da musiche frenetiche in stile SuperMario, videogames a dimensioni reali e quiz col domandone da mille punti più eventuale bonus nei momenti cruciali. Un cast di personaggi da GDR, il cattivo di turno e una serie di bivi pasticciati che introducono, involontariamente, sottostorie ai limiti del kitsch, che muovono con assoluta precisione scomposta Gli Arancioni, la rivisitazione "ammanitiana" dei Rude di *Final Fantasy 7*, il Gruppo Spurgo Fogne Appilate e una traduzione indiana di improvvisati Subsonica, la Banda dell'Ascolto Profondo.
Ammaniti ha le idee da vero narratore, la sua penna sa delineare alla perfezione lo svilupparsi delle situazioni senza costruzioni artificiose o pesanti. Un miscuglio di ironia, survival horror, multiplayer e triste demenzialità, che in fin dei conti saprà far riflettere il lettore più attento, stanando, pur contro voglia, la sostanza di tutta una generazione. Marco Donati, il protagonista di questo libro, alla fin della fiera, saprà che pesci pigliare.

Lorenzo Antonelli

*futuro un altro "pazzo" disposto a tuffarsi nel mondo editoriale dei videogiochi. Tu continua comunque a inseguire il tuo sogno, perché se ci credi davvero ne vale la pena.*

## BREVISSIMAMENTE (MA NON TROPPO)

*Non credevo di ricevere una tale mole di lettere e messaggi riferiti a J, per cui da questo mese parte della posta sarà occupata da questo spazietto che darà voce a tutti i nostri lettori che hanno spedito lettere di cui vedranno pubblicata così qualche parte interessante e meritevole. Iniziamo con Marco "Skuba" Scobonga, che dopo aver conquistato il Box "la Domandissima" arraffa anche qualche riga in questa sede per chiederci:*

"voglio dirvi che ai miei occhi *FFVIII* non e' un rpg....Dicendo ciò non intendo dire che sia una schifezza (anche se ci va vicino)... dal punto di vista prettamente tecnico è di gran lunga il miglior GDR per Psx... longevita' a parte... ma cio' non significa che sia il più bello, perché? Parlando con gente diversa, tra amici e Internet, mi sono fatto un'idea chiara su cosa sia *FFVIII* e cioé un gioco "commerciale", sulla falsa riga di *FIFA* e *Resident Evil*, perché questo? *FFVIII* ha venduto una spropositatezza (questa te la concedo... NdStef) di copie in tutto il mondo addirittura è stato tradotto in italiano e può considerarsi il primo vero GDR tradotto nella nostra lingua (non ditemi *Wild Arms* quello era tradotto in una non meglio identificata lingua) (c'è di peggio, c'è di peggio... Mai giocato a *Tombi*? NdStef). Ma, mi chiedo io, *FFVIII* avrebbe venduto così tanto se si fosse chiamato che ne so: *Guardian Force* oppure *The great adventure of PinkoPallino?*"

*La questione* Final Fantasy VIII*, Marco, è piuttosto lunga e complessa e si infiammerà ancora di più ora che sta per uscire anche la versione PC. Dopo i fasti del bellissimo settimo capitolo (anch'esso molto controverso, comunque) era ovvio che i riflettori si puntassero con una certa insistenza su* Final Fantasy VIII *e che le aspettative levitassero al punto tale che anche se fosse uscito un gioco perfetto sotto tutti i punti di vista, non avrebbe comunque soddisfatto tutti. E consideriamo il fatto che* Final Fantasy VIII *proprio perfetto non è, anzi. Concordo con te quando dici che ci si poteva aspettare di più e in effetti il senso di "prodotto commerciale" che tu hai fatto notare e che pervade il titolo Squaresoft non mi è andato troppo giù. D'altronde credo il gioco sia esattamente come lo voleva Squaresoft, un titolo "cuscinentto" che permettesse (con un lancio in grandissimo stile e una semplicità in grado di farlo apprezzare da tutti) un impatto sicuro sulle masse di videogiocatori, andando a entusiasmare anche coloro che di GDR non si erano mai interessati. E così è*

*stato, anche se come "rinculo" ecco che gli appassionati come te e me si sono ritrovati con un gioco al di sotto delle aspettative, che dobbiamo quindi rinnovare per l'attesa del nono capitolo. Fermo restando che* Final Fantasy VIII, *a prescindere dalla sua natura, resta un gioco sicuramente divertente e appassionante, che merita comunque di essere giocato.*

Il simpatico Chip FX ci sommerge di lodi e complimenti e ci pone una simpatica domanda:

"Sbaglio o in una parte remota del vostro giornale ho letto i nomi di Game Power, di Trust e di Random... ma è proprio quello che penso io? Quella bellissima e prematuramente morta rivista che era Game Power è tornata con un paio dei suoi redattori, o mi sbaglio?".

*Beh, diciamo che nelle nostre file ci sono residuati (o derivati) di Game Power, anche se è prematuro domandarsi se J ripercorrerà la strada della defunta rivista. J non è nata con l'intendo di seguirne le orme e la più grande ispirazione che ci può dare il ricordo di GP è l'impostazione professionale che traspariva da molte recensioni e articoli e la ricerca di quel feeling, di quel legame che tanto strettamente legò redazione e rivista, e di cui molti sentono ancora oggi la mancanza. In J non rivive GP, ma vorremmo che osservando la nostra neonata i lettori intravedessero alcuni di quegli aspetti positivi e brillanti che la resero così popolare, e sta a voi dirci se ci siamo riusciti (e in qualità di Nostalgico Numero 1 ed ex-fattorino di GP, benedico in toto quanto detto da Stefano. NdMatt).*

*Il romanissimo Simone Romano manda una simpatica lista di consigli e note su J e ci chiede un parere su* Ultima IX, *che lui sta già giocando e che trova molto ben fatto. Beh, Simone (Enomis, per gli amici, no?) la recensione la troverai su questo stesso numero (credo) (invece no, abbiamo preferito aspettare di avere tra le mani la versione italiana, per descrivere esattamente cosa si ritrova in mano un giocatore "medio", ovvero non gli appassionati che si saranno già accapparati la versione a Stelle & Striscie, una volta pagato il famoso obolo al negoziante. NdMatt). Personalmente posso dirmi piuttosto deluso dal gioco, sotto praticamente tutti gli aspetti, diciamo che un pò più di tempo di sviluppo non avrebbe guastato, ok?*

Una rapida sfilza di saluti a Imbruglia, che sta praticamente girando mezzo Lazio in scooter alla ricerca di J (un eroe!), a Flavio e Marco Montaleone, che ripongono molta fiducia nella prossima console Nintendo (il Dolphin) e che salutano tutta la redazione chiedendo anche informazioni su un buon gioco fantasy per Nintendo 64: beh, ragazzi, dando per scontato che abbiate già *Zelda: Ocarina of Time*, direi di dare un'occhiata a *Gauntlet Legends* se, come mi dite, avete modo di giocare spesso con gli amici, o meglio ancora, di aspettare *Dragon Sword*, che promette davvero bene e che dovrebbe apparire entro marzo.
Un "ciao" a Davide Agnotti, che ha riempito la casella di messaggi. Infine rispondo a Paolo, che mi chiede se vedremo mai sapratutto come *Quake* o *Unreal* su Dreamcast. Beh, il miglior gioco del genere su DC è per ora il giapponese *Maken X*, recensito sul primo numero di J e valutato con un discreto 7. *Quake III* è in arrivo e si porta dietro la possibilità di giocare on-line, addirittura contro utenti della versione PC. Di *Unreal* si sa poco o niente: si vocifera di una versione per PlayStation 2, ma la Epic ha riferito di dare ancora priorità ai giochi per PC, per cui si è in attesa di altri annunci. Infine è in dirittura di arrivo *Half-Life*, splendido gioco fanta-horror che reputo il migliore del genere per il gioco in "solitario" e il promettente *Bullet* di Sega (sbaglio?)(ti riferisci a *Outrigger*? NdMatt), che sembra ispirato allo splendido *Golden Eye* per Nintendo 64. Carne sul fuoco ce n'è, speriamo sia saporita come sembra...

## TRIVIA TIME

***In questo spazio inseriremo ogni mese la domanda fatta da voi lettori che più mi colpisce e a cui vorrei che voi stessi rispondeste (per cui io stesso non fornirò una prima risposta). Per questo primo appuntamento la parola va a Marko "Skuba" Scubogna, che ci/si chiede:***

**"Secondo voi la Sony, da grande e fredda calcolatrice... aveva già previsto fin dall'inizio la possibilità della masterizzazione dei giochi per la sua console? Che dite? L'ha fatto apposta ad usare un supporto così facilmente violabile per aumentare la diffusione del suo gioiello?".**

***A voi la palla!***

La sigla di tre lettere che fece tanto rumore nel mondo dei videogiochi circa tre anni fa è pronta a tornare. L'uscita di *MDK 2* per PC e Dreamcast è imminente (la versione progettata per la console Sega potrebbe, in effetti, essere già sugli scaffali dei negozi mentre leggete queste righe), approfittiamo dell'occasione per

# MDK 2

## La chiamano Trinità

approfondire la conoscenza con Bioware, gruppo di sviluppatori a cui Interplay ha affidato la realizzazione del seguito di MDK, e Shiny, team di sviluppo capeggiato dall'eccentrico Dave Perry a cui si deve l'ideazione della saga.

DI GIALUNCA LOGGIA ualone@edmaster.it

## QUELLI DI BALDUR'S GATE

Chiunque dovesse far capire velocemente a qualcuno chi sono gli uomini che si nascondono dietro le quinte di *MDK 2*, difficilmente utilizzerebbe una frase molto diversa da questa: "I Bioware, hai presente? Sono quelli che hanno fatto *Baldur's Gate*". Uscito, con un considerevole ritardo, durante le festività natalizie del '98/'99, *Baldur's Gate* è stato probabilmente il gioco di cui più si è parlato nei mesi che ne hanno preceduto il rilascio. Decine e decine di siti web amatoriali (tra cui alcuni veramente ben fatti) riportavano quotidianamente qualunque novità concernente lo sviluppo del gioco. Svariati fan da tutto il mondo si appollaiavano in chat a qualunque ora del giorno o della notte nella speranza (quasi mai vana, bisogna dirlo) di incontrare online qualcuno dei programmatori con l'intenzione di strappargli notizie circa i lavori in corso. Sui newsgroup dedicati ai videogiochi per PC quasi non si parlava d'altro. Tutto questo clamore per un gioco che avrebbe dovuto dare la spinta definitiva (dopo che *Fallout* aveva fatto da apripista) al rilancio di un genere, quello dei Giochi Di Ruolo, che su PC attraversava un momento poco felice. Come spesso succede quando un prodotto è molto chiacchierato prima della sua uscita, un pizzico di delusione da parte di alcuni esigenti appassionati del genere, una volta avuto il gioco tra le mani, non è mancata. E giù ulteriori discussioni sui newsgroup, nelle chat e sulle riviste di videogiochi. Il malcontento di una parte dei giocatori era motivato dalla scarsa flessibilità e dinamicità di *Baldur's Gate*. In pratica c'era chi si aspettava una maggiore interazione con il mondo del gioco, analogamente a quanto succede nei giochi della serie *Ultima*, dove è possibile lasciar perdere del tutto la trama principale e dedicarsi ad attività secondarie. Per farla breve, molti erano rimasti scontenti perché in *Baldur's Gate* non era possibile "fare il pane" (gli amanti di Lord British avranno già capito). *Baldur's Gate* ha in ogni caso, al di là di tutti i paragoni con qualsiasi classico del genere, dei meriti innegabili. In primis, una realizzazione tecnica di tutto rispetto, una grafica di sicuro effetto, un'interfaccia comoda ed intuitiva (almeno per un gioco del genere) e soprattutto il fatto di essere il primo gioco a sfruttare al meglio le regole di quella che è una pietra miliare nel mondo dei giochi di ruolo da tavolo, ovvero il sistema di gioco di Advanced Dungeons & Dragons. Ma i motivi per cui *Baldur's Gate* sarà ricordato senza difficoltà anche in futuro sono da ricercare altrove. L'obiettivo di dare una scossa al mercato dei giochi di ruolo per PC è stato ampiamente raggiunto (e lo si può dire con certezza soprattutto adesso, ad un anno dall'uscita del gioco) e al di là delle polemiche, quello che è certo è che adesso sono molti di più i giocatori che si sono avvicinati ad un genere che prima ritenevano un qualcosa per pochi eletti. In più, il rapporto che c'è stato tra sviluppatori e fan durante la realizzazione del gioco è stato veramente unico. Tutte cose che non lasciano dubbi sul carisma di Bioware, un nome che fino a non molto tempo fa erano in pochi ad aver sentito.

## LE ORIGINI E IL FUTURO

Oggi è una delle realtà economiche più rilevanti nella provincia di Alberta, in Canada, ma all'inizio Bioware era solo un'idea nelle menti di tre giovani studenti di medicina appassionati di videogiochi. Gregory Zeschuk (che J ha avuto il piacere di conoscere in occasione della presentazione alla stampa italiana di *MDK2*), Ray Muzyka e Augustine Yip, dopo vari progetti multimediali legati al loro principale interesse da studenti, ovvero la medicina, fondano un gruppo di sviluppatori e game designer e danno vita, il primo febbraio del 1995, alla Bioware. Il primo progetto di questo nuovo gruppo di sviluppatori, *Shattered Steel*, impressionò positivamente Interplay, che non si fece scappare l'occasione di ingaggiare Bioware per distribuirne le future creazioni. Dopo un po' di tempo dedicato alla realizzazione di varie serie animate dedicate ai ragazzi, Bioware torna all'attacco nel mondo dei videogiochi con *Baldur's Gate*. Da quel momento parte la storia che tutti conosciamo. Il successo di *Baldur's Gate* spinge Bioware a realizzare subito un'espansione del gioco, *Tales of the Swoard Coast*, prima di gettarsi nello sviluppo di *MDK2* e in quelli che sono i progetti attualmente in corso, a cui diamo una veloce occhiata all'interno di uno dei box presenti in queste pagine.

## I VERI GENITORI DI MDK

*MDK2* sarà sviluppato da Bioware, ma, come tutti saprete, il gioco originale è frutto dalla creatività di Dave Perry e della sua Shiny. A differenza di quanto successo ai canadesi, prima di arrivare al gioco che li avrebbe resi famosi un po' dovunque, gli uomini di Shiny si erano comunque già guadagnati una certa fama realizzando *Earthworm Jim*, ma allora Shiny corrispondeva unicamente alla persona di Dave Perry. Lo stile ironico e un po' fanfarone, se vogliamo, tipico del gruppo di Perry era già tutto lì, in quel vermiciattolo irriverente protagonista di uno dei giochi di piattaforme tra i più graditi su Megadrive e Super Nintendo (tra quelli che non portavano le parole Sonic e Mario nel titolo, ovviamente). Con *MDK*, Shiny cercava di diventare più "adulta", di fare breccia nel cuore dei più seriosi giocatori di PC, senza però mettere assolutamente da parte quell'ironia e quella demenzialità tipiche dello stile di ogni sua creazione. Come per *Baldur's Gate*, anche *MDK* è stato un gioco molto chiacchierato prima

## KURT

L'affascinante e cupo protagonista di MDK torna a rivestire i panni dell'eroe nel nuovo episodio della serie. Trovandosi a bordo della nave di Hawkins proprio mentre gli alieni decisero di invadere la Terra, Kurt fu costretto a indossare il potentissimo Coil Suit, la tuta da battaglia ideata dal dottore. Kurt è il prototipo dello Stealth Assassin. Nonostante sia in grado di affrontare faccia a faccia qualsiasi sporco alieno grazie alla sua Chaingun, il nostro eroe dà il meglio di sé nell'azione furtiva. La sua arma più efficace è sicuramente lo Sniper Rifle, il fucile da cecchino, che, utilizzato in combinazione con lo straordinario sistema di zoom, rende Kurt temibilissimo per chiunque dalla lunga distanza. La sua agilità, la sua capacità di utilizzare oggetti come granate o pupazzi per distrarre i nemici e lo strano paracadute che gli si apre a mo' di ali quando spicca un salto fanno di lui veramente l'uomo ideale per affrontare le missioni più delicate.

## DOCTOR FLUKE HAWKINS

Il Doctor Hawkins è un personaggio cruciale nella trama della saga di MDK. Da tipico scienziato stravagante, ha sempre cercato di scoprire o realizzare qualcosa di veramente sconvolgente. E in effetti c'è riuscito, scoprendo l'esistenza di una particolare energia che attraversa lo spazio, molto utile per spostarsi velocemente. Ma nessuno scienziato può sperare di avere tra le mani una cosa così potente e continuare a vivere felice. Come nel più classico dei racconti di fantascienza pop, ci si mettono di mezzo gli alieni, intenzionati a sfruttare la singolare forma di energia per conquistare la Terra. E' grazie al Doc che esistono due macchine da guerra come Max (completamente realizzato dallo scienziato) e Kurt (che deve ad Hawkins il suo spettacolare armamentario).

Come personaggio dei tre utilizzabili all'interno di MDK2, Hawkins è sicuramente il più debole. E' praticamente impossibile sperare di sopravvivere in uno scontro corpo a corpo anche contro il più stupido degli alieni, ma con la sua astuzia e la sua folle genialità il Doc può veramente di tutto. La sua capacità di combinare gli oggetti porta spesso a dei risultati devastanti. Da utilizzare più con la testa che con il joypad.

## MAX

Max è un cane-robot dotato di sei zampe. Il Doctor Hawkins lo costruì in un momento in cui sentiva il bisogno di un po' di compagnia. La vita di calmo e placido cagnolino dura ben poco per Max. Gli alieni sono una minaccia troppo seria per starsene con le mani in mano, soprattutto per chi di mani (o, per meglio dire, di zampe) ne ha sei! Max è il classico eroe sfasciatutto, tipico dei film d'azione. Avendo sei zampe è in grado di utilizzarne due per muoversi e quattro per impugnare altrettante armi. Al contrario di Kurt, Max non conosce altra via per affrontare il nemico che non sia quella di piombargli in faccia con quattro mitragliatori in mano e un sigaro cubano in bocca. Andare in giro per i livelli del gioco con Max significa per lo più tenere costantemente premuto il pulsante di fuoco e sparpagliare frattaglie aliene in qualunque angolo dello schermo. Utilizzarlo dà una sensazione di relax impagabile.

della sua pubblicazione. Alcuni lo aspettavano come il titolo che avrebbe rivoluzionato il modo di giocare, altri gridavano al capolavoro assoluto. Anche in questo caso, l'uscita del gioco ha smorzato un po' di entusiasmi e in molti hanno bollato *MDK* come un normalissimo arcade e niente più. Ma tanti altri, invece, hanno apprezzato lo stile del gioco, la caratterizzazione dei personaggi (in particolare del protagonista Kurt) e l'ambientazione stravagante. Quello che a prima vista colpiva di più il giocatore era l'eccezionale motore grafico del gioco, in grado di rappresentare scene dallo stupefacente dettaglio (per l'epoca) anche su macchine (e ci riferiamo in particolare alla versione PC) non proprio all'avanguardia per quel periodo. Periodo, tra l'altro, caratterizzato, almeno per quanto riguarda il settore arcade, dall'invasione di giochi alla *Doom* (il primo *Tomb Raider* era uscito solo pochi mesi prima e non "godeva" ancora della marea di cloni che riempono oggi gli scaffali dei negozi), che se da un lato portavano al perfezionamento di un genere, dall'altro rischiavano di togliere mercato a proposte più innovative e interessanti. Ecco il motivo per cui *MDK* era atteso come una manna da tutti coloro ai quali il genere degli sparatutto in soggettiva cominciava a venire a noia. E, delusioni di qualcuno a parte, bisogna ammettere che il gioco di Perry e company presentava un gameplay piuttosto originale, frutto di un cocktail per niente mal riuscito di elementi prelevati da vari generi (sparatutto, avventura/esplorazione, platform, sezioni decisamente arcade) e di alcune caratteristiche abbastanza intriganti, come la modalità cecchino, che oltre ad aggiungere un certo spessore al gioco, risultava veramente divertente da usare. Insomma *MDK* rappresentò una boccata d'aria fresca (anche solo a vederlo, con la sua, per l'epoca inusuale, visuale in terza persona) in un mercato che ne aveva bisogno e se vogliamo fare un paragone con l'altro, già citato, gioco innovativo (sembra strano oggi attribuire tale aggettivo a quel gioco) dell'epoca, ovvero *Tomb Raider*, viene da pensare che forse MDK si era spinto perfino più avanti, pur non riscuotendo, poi, lo stesso successo. A proposito... molti sicuramente ricorderanno il mistero che avvolgeva le tre lettere componenti la sigla che dà il titolo al gioco. *MDK*, per molto tempo, rimase una sigla senza un significato. Riviste e appassionati cominciarono a chiamarlo Murder Death Kill, in realtà il significato della sigla è molto meno aggressivo ed è semplicemente l'insieme delle iniziali dei tre personaggi della saga, ovvero Max, Doctor Fluke Hawkins e Kurt (mi si permetta di aprire una parentesi, come si legge anche nella nostra copertina, proprio sulla sinistra dell'immagine, sperando che la stampa non offuschi troppo la situazione, la dicitura Murder Death Kill è tuttora presente... NdMatt).

## COSA BOLLE NELLA PENTOLA BIOWARE

**Diamo un'occhiata a quello che ci riserva il futuro targato Bioware.**
**Baldur's Gate 2 dovrebbe uscire verso l'autunno del duemila e sarà basato, come il suo predecessore, sulle regole della seconda edizione di Advanced Dungeons & Dragons (con alcune aggiunte riguardanti nuove classi e nuovi incantesimi). Sfrutterà il Bioware Infiity Engine (motore utilizzato anche da Black Isle per Icewind Dale e Planescape: Torment) e sarà in tempo reale, con la già collaudata possibilità di mettere in pausa il gioco per meglio distribuire gli incarichi ai propri personaggi. Il livello di abilità dei personaggi partirà dal massimo raggiungibile nel primo episodio. La grafica sarà molto simile a quella del predecessore, con l'implementazione di alcuni effetti grafici che sfrutteranno le schede acceleratrici 3D tramite le api OpenGL. Tutto sommato non c'è molto di nuovo in vista per chi ha già giocato il primo Baldur's Gate e la cosa non è poi troppo piacevole, visto che sarebbe stato lecito aspettarsi un aggiornamento tecnico più all'avanguardia coi tempi e soprattutto con quanto fatto vedere dalla concorrenza, che mette in campo prodotti strutturati per sfruttare al meglio le nuove tecnologie.**

Baldur's Gate 2

**Molto più interessante sembra essere invece Neverwinter Nights, anch'esso previsto per la fine del 2000. Vantando un motore grafico nuovo e completamente in 3D, l'altro progetto della software house canadese è un GDR Online che promette di far rivivere in tutto e per tutto le emozioni del gioco di ruolo da tavolo. La cosa che desta più interesse, infatti, è la possibilità di affrontare il gioco nel ruolo di Dungeon Master, scrivendo avventure a cui far partecipare i propri amici, proprio come succede con i giochi di ruolo tradizionali. Come Baldur's Gate 2 anche Neverwinter Nights sarà basato sul sistema di Advanced Dungeons & Dragons, ma, a differenza del primo, quest'ultimo si servirà delle regole della terza edizione del gioco della TSR. Per quanto riguarda quest'ultimo prodotto è ancora presto per pronunciarsi in qualunque tipo di giudizio, si può solo dire che l'idea sembra veramente allettante.**

## COSA BOLLE NELLA PENTOLA SHINY

**Atteso ormai da più di due anni (l'ultimo rinvio della data d'uscita del gioco, che a questo punto non vogliamo neanche azzardarci a pronosticare, risale a poche settimane fa) Messiah è, o forse sarebbe meglio dire era, l'ennesima promessa di rivoluzionare il modo di giocare gli arcade. Lo spunto interessante, di cui ormai tutti sono a conoscenza, è la possibilità, giustificata dalla trama, di impersonare diversi personaggi nel corso del gioco. In pratica in Messiah il giocatore impersona una sorta di angioletto in grado di impadronirsi del corpo di chiunque gli capiti a tiro. Questo, come è intuibile, dovrebbe rendere il gioco molto vario, dal momento che sarà possibile sfruttare le caratteristiche di ciascuno dei personaggi di cui si prende in affitto il corpo. Il motore grafico del gioco, che sembrava molto promettente qualche tempo fa, rischia di trovarsi in ritardo con gli standard attuali, dal momento che Messiah continua a farsi attendere, mentre la concorrenza sforna prodotti su prodotti. In ogni caso la particolarità che avrebbe reso il gioco Shiny bello da vedere era la capacità del motore grafico di utilizzare con intelligenza un numero di poligoni più o meno alto per oggetti e personaggi, a seconda della loro distanza dal punto di vista del giocatore o del fatto di essere coperti o meno da altri oggetti. Ironia della sorte, questo rivoluzionario motore grafico rischia di diventare famoso prima del gioco stesso per cui è stato concepito, dal momento che è già stato dato in licenza per la realizzazione di altri prodotti.**
**Nonostante Messiah catalizzi l'attenzione in modo piuttosto deciso, non possiamo evitare di dire che i programmatori di Shiny stanno sviluppando anche Sacrifice, un gioco che per loro stessa ammissione ricorderà da vicino le meccaniche di gioco di Command & Conquer, ma non si limiterà ad essere un clone del titolo Westwood. L'azione avrà luogo in scenari completamente tridimensionali, come nella maggioranza degli RTS di prossima pubblicazione, e utilizzerà un'interfaccia, fondamentalmente basata sull'utilizzo del tasto destro del mouse, che lo stesso Perry garantisce essere non solo intuitiva, ma addirittura autoesplicativa. Sacrifice rappresenterà, tra l'altro, la prima prova di Shiny nel campo dei giochi multiplayer.**

Messiah

# MDK 2

## Le prime considerazioni

### PASSAGGIO DI CONSEGNE

Dalle mani di Shiny il progetto MDK passa quindi in quelle di Bioware. Gli sviluppatori canadesi, a quanto pare, non hanno voluto approfittare più di tanto del lavoro svolto dal gruppo di Dave Perry, cercando di rinnovare sia l'aspetto estetico sia il gameplay del primo episodio della serie.

### GIOCO NUOVO, MOTORE NUOVO

Per quanto riguarda la grafica, non lo si può negare, i miglioramenti si notano anche a prima vista. Se si prova a confrontare la versione Dreamcast di *MDK 2* con quella PC di *MDK* (anche quella arricchita della patch che permetteva di sfruttare gli acceleratori 3D dell'epoca) basterà uno sguardo superficiale per notare una differenza veramente netta tra i due giochi. Il Bioware Omen Engine, motore grafico totalmente nuovo realizzato apposta per *MDK 2*, sembra dare buoni frutti. Garantendo una fluidità che si attesta sempre su ottimi livelli, il nuovo engine di Bioware muove oggetti e personaggi realizzati in modo piuttosto dettagliato e si esprime veramente al massimo per quanto riguarda i giochi di luci ed ombre. Queste ultime, in modo particolare, sono realizzate veramente molto bene. Vedere, poi, i personaggi che si muovono e osservare le loro ombre cambiare forma e posizione a seconda della sorgente di luce presente in zona assicura un discreto aumento del battiato cardiaco. Gli elogi per la grafica si riferiscono, per il momento, solo alla versione Dreamcast del gioco, praticamente completa nel momento in cui è stata visionata. Per PC (percentuale di completezza del lavoro: 70%) il gioco, visto girare su una macchina di discreta potenza con scheda video basata su TNT1, presenta problemi decisamente evidenti quando si tratta di gestire scene complesse di combattimento, lasciandosi andare spesso e volentieri ad una certa "scattosità". Naturalmente aspetteremo la versione completa del gioco prima di dare un giudizio definitivo sulla situazione (anche perché la versione per console è stata possibile provarla, quella per computer solo vederla in movimento), ma al momento, almeno dal punto di vista grafico, la versione Dreamcast ci è sembrata decisamente migliore.

**Le schermate di caricamento sono tutte così, stile copertina di vecchi fumetti americani. Meravigliose.**

**Ecco il Dottor Hawkins alle prese con uno dei suoi strambi enigmi.**

### TRE GUYZ IS MEGL' CHE ONE

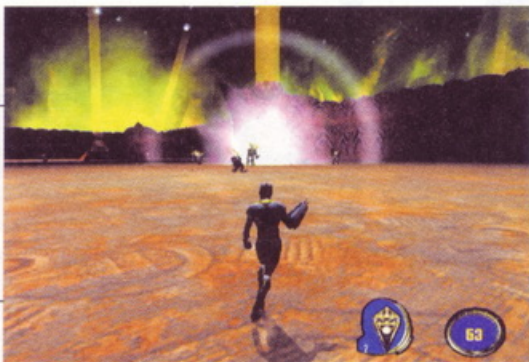
L'innovazione principale apportata da Bioware alla struttura di gioco di *MDK* è sicuramente rappresentata dall'incremento del numero di personaggi utilizzabili, passato da uno a tre. In *MDK 2*, infatti, oltre a impersonare Kurt, il giocatore vestirà i panni anche dei due comprimari della saga, ovvero il Doctor Hawkins e Max. Troverete una descrizione dei personaggi nei box sparsi per queste pagine. La scelta del personaggio da utilizzare non è affidata al giocatore, ma è dettata dalla trama del gioco e ogni personaggio ha i suoi livelli da affrontare (il gioco presenta nove livelli, tre per Kurt, tre per Max e tre per il Doc, più un livello finale in cui pare sia possibile scegliere il personaggio da utilizzare). L'approccio al gioco varia a seconda del personaggio utilizzato e delle sue caratteristiche. Quando si impersona Kurt il gameplay è molto simile a quello del primo episodio della serie, le caratteristiche dell'eroe spingono il giocatore ad adottare tattiche "stealth" per risolvere le situazioni, dal momento che Kurt dà il meglio di sé affrontando i nemici da lontano, per sfruttare la modalità cecchino. Chi ha gradito *MDK* non avrà difficoltà ad affezionarsi a questi momenti del gioco. Vestendo i panni di Max, invece, ci si immergerà

Impersonare un cane capace di tenere quattro armi in mano contemporaneamente è veramente eccitante.

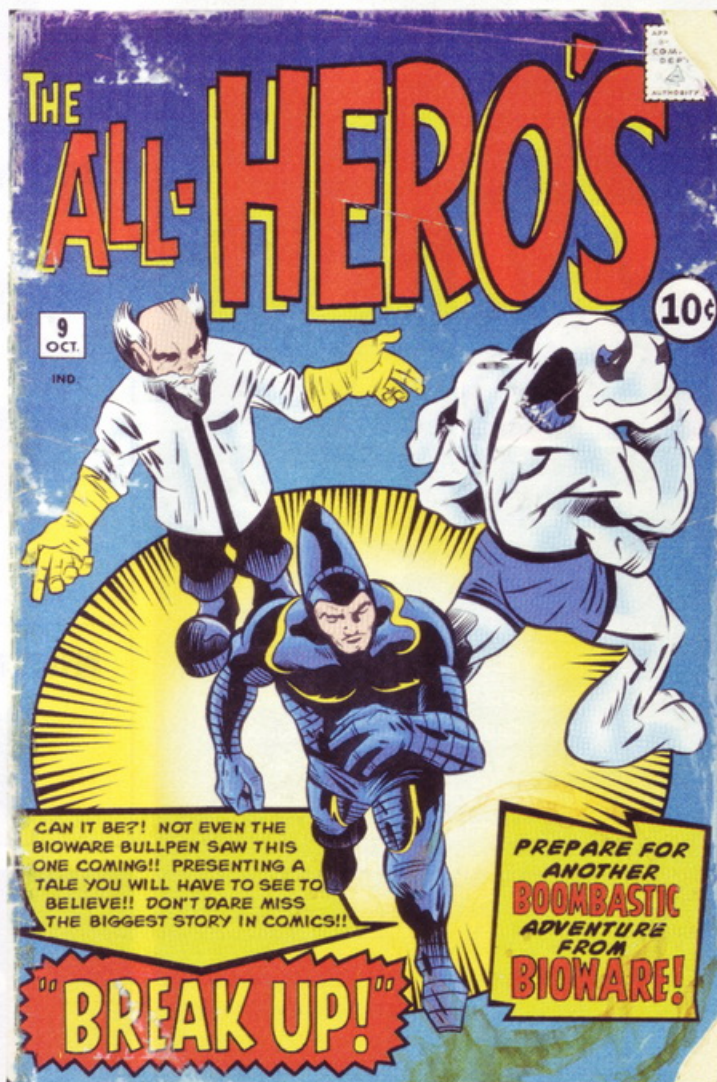
in un vero e proprio sparatutto; impugnare quattro armi contemporaneamente e gettarsi nella mischia gridando "Banzai" sembra essere il modo migliore per portare a termine i livelli in cui il cane robot è protagonista. Lo spessore del gioco diminuisce, rispetto ai momenti in cui è protagonista Kurt, ma dal punto di vista del divertimento i livelli di Max sembrano promettere veramente bene. *MDK 2* si discosta in maniera quasi assoluta dal primo episodio quando il giocatore si trova alla guida del Doctor Fluke Hawkins. Nei panni del pazzo genialoide ci sembrerà di giocare ad un'avventura grafica più che ad un gioco d'azione e la demenzialità degli "enigmi" (se così si può definire il fatto di combinare tra loro due o più oggetti) richiamerà alla mente le vecchie avventure Lucas. In una fase del gioco, per esempio, il Doc dovrà costruirsi un'arma avendo a disposizione fette di pan carré, un tostapane e del plutonio (gli effetti saranno ridicoli, ma devastanti). L'alternanza tra questi tre modi di affrontare il gioco sembra giovare decisamente al godimento finale del prodotto, staremo a vedere se il mix è veramente ben riuscito quando il gioco sarà disponibile.

## IN CONCLUSIONE

Graficamente molto bello da vedere, sia per la realizzazione tecnica sia per lo stile adottato, molto simile a quello del primo episodio (meravigliose, tra l'altro, le schermate di caricamento dei vari livelli, rappresentate da copertine di ipotetici fumetti di fantascienza, in pieno stile comic-book americano anni 50-60), con l'aggiunta di altri due protagonisti che dà l'impressione di incidere positivamente sul gameplay e un sistema di controllo azzeccatissimo, *MDK 2* pare promettere bene. Potrebbe rivelarsi una delle migliori scelte in single player per Dreamcast e un ottimo arcade per PC, a patto che gli sviluppatori risolvano i problemi che ancora affliggevano la versione del gioco dedicata a questa piattaforma.

Per apprezzare gli effetti di luce e soprattutto l'ombra di Kurt dovreste vedere questa scena in movimento.

## SISTEMA DI CONTROLLO DELLA VERSIONE DREAMCAST

**Provando la versione preview di MDK 2 per Dreamcast, la prima cosa di cui facilmente si rimane soddisfatti è il sistema di controllo adottato. In linea di massima piuttosto simile a quanto già visto in 007 Goldeneye per Nintendo 64, tale sistema di controllo sembra adattarsi in modo perfetto al controller della console Sega. Scendendo nel dettaglio, vediamo cosa si può fare e con quale pulsante. Le azioni associate ad ogni tasto variano (anche se di poco) a seconda del personaggio utilizzato. Per tutti e tre i personaggi sarà possibile spostarsi (andare avanti, indietro e fare strafe a destra e sinistra) utilizzando i quattro pulsanti posti sulla destra del pad a mo' di croce direzionale. Lo stick analogico viene utilizzato per guardarsi intorno e anche per cambiare direzione, svolgendo, per intenderci, le funzioni che negli sparatutto in soggettiva per PC vengono in genere assegnate al mouse. Col D-Pad (la croce direzionale) si effettuano le azioni caratteristiche di ciascun personaggio. Guidando Kurt si utilizzano i tasti di destra e sinistra per selezionare gli oggetti del mini-inventario, il tasto "su" per utilizzare l'oggetto selezionato e il tasto "giù" per attivare e disattivare la modalità cecchino. Per quanto riguarda Max, con i tasti di destra e sinistra si selezionano le armi, con il tasto "su" le si impugna e con il tasto "giù" le si ripone. Col Doctor Hawkins la croce direzionale è utilizzata in toto per il controllo dei due inventari (mano destra e mano sinistra). Per tutti e tre i personaggi il trigger di sinistra serve per saltare e quello di destra per sparare (nel caso del Doc, per combinare gli oggetti delle due mani, che spesso, comunque equivale in qualche modo a "sparare").**
**Dopo qualche attimo di incertezza, dovuto principalmente al fatto di non utilizzare la croce direzionale per i movimenti base, si capisce subito come non poteva esistere sistema di controllo migliore per un titolo simile.**

DI LUCA GALLIANO drz@edmaster.it

# DOLPHIN
## IL FRATELLO MAGGIORE

**Mentre la travagliata esistenza dell'N64 si avvia verso la sua naturale conclusione, ecco che cominciano a trapelare i primi dettagli su quella che sarà la prossima console della casa di Mario: signori, ecco a voi il tanto atteso riscatto della Nintendo.**

E' ormai passato parecchio tempo da quando la Nintendo aveva l'abitudine, nelle proprie pubblicità, di fregiarsi del titolo di numero 1 nel mondo, e ancora di più da quando il NES dominava il mercato delle console ad 8 bit lasciando solo le briciole ai propri avversari: l'ultima generazione consolistica, infatti, ha condannato in maniera pesantissima tutti gli errori che già avevano cominciato a fare capolino nell'ultimo periodo del glorioso SNES. Mentre la concorrenza, targata Sony, procedeva a sfornare con una certa costanza buoni titoli per la propria console e attirava con delle convincenti operazioni di marketing tutta una nuova fascia di utenti, Nintendo continuava a perseguire la sua strada con una cocciutaggine che spesso ha sfociato nella pura e semplice idiozia.

Come potremmo infatti chiamare le brillanti idee di continuare ad utilizzare le cartridge come sistema di stoccaggio dati (comunque difese anche in questi giorni, seppur in modo piuttosto blando, in alcune interviste rilasciate da Miyamoto reperibili qua e la su Internet) laddove era ormai chiaro che il mercato si sarebbe presto rivolto ai più capienti CD, o il clamoroso ritardo nella commercializzazione dell'N64, o ancora l'arroganza spesso dimostrata nei rapporti con le software house (che hanno comunque abbandonato la nave non appena si sono rese conto che la PlayStation sarebbe potuta essere una piattaforma di successo), o la bufala del 64DD (che alla fin fine è comunque arrivato sugli scaffali dei negozi...)? Se è vero che solo sbagliando si impara, quindi, ora come ora la Nintendo dovrebbe avere dalla sua un bagaglio di conoscen-

# 64DD
## IL FRATELLO MINORE

**È lui! Allora il 64DD esiste davvero! Ora ci manca solo il lettore CD ROM per SNES e la fiducia nella Nintendo sarà (quasi) ristabilita...**

La storia del 64DD è piuttosto strana: annunciato praticamente in contemporanea con l'uscita della console (giusto per fare sapere al mondo che, anche se l'N64 utilizzava le vecchissime cartucce, alla Nintendo mica erano scemi, e avevano già pronta la mossa tattica per spiazzare amici e nemici con un nuovo hardware incredibilmente rivoluzionario), aveva effettivamente creato una certa aspettativa. Purtroppo poi, poco per volta, gli entusiasmi della folla si sopirono (anche perchè la Nintendo continuava a posticipare la data di uscita del tutto ogni due-tre giorni), e i piccoli giapponesi rimasti in trepidante attesa davanti ai negozi cominciarono ad intrattenere lunghi discorsi con gli scheletri di quanti, anni prima, avevano atteso il CD rom per SNES... Tutto pareva finito nel dimenticatoio, quando invece...

Quando invece, a dicembre, il 64DD è diventato una realtà fornita di posto sugli scaffali dei negozi specializzati e di relativo talloncino del prezzo. Come potevamo noi ignorare un tale evento di portata interplanetaria?

### INCONTRI RAVVICINATI

Iniziamo col definire esattamente quello che ci tro-

ze notevole per poter sviluppare con tutta tranquillità questo benedetto Dolphin sul quale, comunque, si sa ancora molto poco, a partire dal nome ufficiale (Dolphin è infatti un "project name" che potrebbe non aver nulla a che fare con la console definitiva) che si dice potrebbe essere N2000 (abbastanza squallido), Gekko (dal nome del processore – abbastanza squallido pure questo), Super Nintendo 64 (squallidissimo, ma dal momento che me lo sono inventato io adesso non mi pare giusto addossare tutta la colpa sui creativi della Nintendo) o chissà che altro.

## POCO MA BUONO

Quello che si sa per certo è che la grande N questa volta ha deciso veramente di fare sul serio e per accorgersene basta dare una veloce occhiata ai nomi che scenderanno in campo accanto al colosso nipponico, robetta come NEC, IBM, Matsushita e ArtX: quest'ultima è probabilmente la meno nota tra le varie compagne d'avventura del progetto Dolphin, ma a quanto pare leggendo le interviste rilasciate da un esaltato Howard Lincoln (capoccia di Nintendo America, che comunque ha tra le sue caratteristiche principali quella di esaltarsi in maniera smodata per qualsiasi cosa faccia la propria società...) il gruppo di grafici 3D che la compone dovrebbe permettere alla nuova console di sbaragliare la PlayStation2 senza troppi problemi. Del chip centrale del Dolphin si sta occupando invece la IBM che, utilizzando una tecnologia a 0.18 micron e il rame come materiale di base, ha creato il già citato Gekko a 400mhz che sarà prodotto nelle fabbriche di Burlington (cittadina/paese/luogo generico che potrebbe essere anche situato sulla fascia asteroidale, per quanto ne so io) e che, inaspettatamente, ha fatto nascere un bel sorrisone sulla faccetta buffa di Mr.Lincoln, il quale si è spinto più in la del solito dichiarando che la IBM è l'unica ditta sul pianeta attualmente in grado di raggiungere tali mirabolanti risultati.
Responsabile della tecnologia inerente ai lettori DVD che verranno utilizzati dalla console sarà invece la Matsushita, che a quanto pare ha già creato non una ma ben due versioni dell'acrocchio, una da inserire nel Dolphin base (prodotto dalla stessa Nintendo) che leggerà solo videogiochi puri e sem-

## TUTTO QUELLO CHE, FORSE, TROVERETE ALL'INTERNO DEL DOLPHIN

**CPU**

Processore "Gekko" IBM a 400mhz

**Memoria di sistema**

DRAM ad alta velocità in quantità ancora da decidersi (ehmm)

**Banda Passante**

3.2 GB/s

**Chip Grafico**

Chip a 200mhz ancora privo di nome creato da ArtX, che monterà on board 8 o 16 mega di eDRAM

**Poligoni/secondo**

10 milioni ? 20 milioni ? mille miliardi ?

**Lettore DVD**

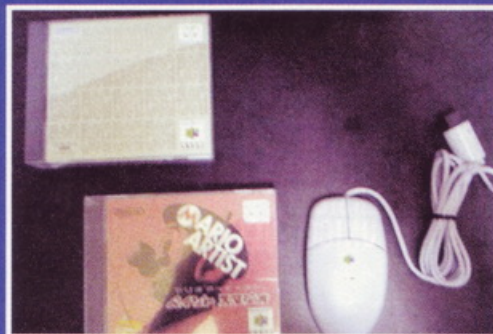
Creato da Matsushita in due distinte versioni (i DVD stessi avranno un sistema antipirateria assolutamente infallibile... peccato che i pirati non le sappiano, queste cose...)

## SPECICIHE TECNICHE

**64DD**

Magnetic Disk Storage Medium
Error Correction Support
Utilizes N64 console for data processing
Battery-backed real-time Clock
Built-in 36 megabit ROM
4" front loading disk feed
4 megabyte RAM expansion
Modalità Swap disk

**DD**

High Density, Double-Sided
64.45 MB total capacity
Shielded against data-loss

viamo di fronte: il 64DD è un'unità a dischi magnetici da 64 mega che, per chi li avesse presenti, ricordano non poco quelli per gli Zip Drive per PC, e che saranno ripartiti tra 32 mega protetti contenenti i vari programmi che gli sviluppatori decideranno di... ehr... sviluppare e 32 mega riscrivibili che potrete riempire con varie cosette di vostro gradimento. Oltre a questo, tale poderoso add-on da piazzare sotto al vostro Nintendone sarà fornito di un modem a 28k (non è che si siano sprecati troppo, da questo punto di vista...) che vi permetterà di giocare in rete e di collegarvi a RandNet (network scelto da Nintendo al quale si potrà accedere tramite un member disk anch'esso incluso nella confezione) per scaricarvi aggiunte e patch per i futuri giochi (solo in giappone, per ora...) e, per finire, l'ormai nota espansione di memoria da 4 mega.

Questo è tutto quello che potrete estrarre dalla scatola non appena l'avrete comprata (pagandola, tra l'altro, l'equivalente di seicentomila delle nostre amate lirette italiane, alla faccia della ditta che fa pagare poco l'hardware), ora però andiamo a vedere che cosa succederà quando attiverete il tutto: in pratica, vi ritroverete di fronte all'immancabile Mario che giochicchia con il logo dell'N64, e avrete la possibilità di sfruttare il disco in diversi modi, il primo del quale è ovviamente utilizzare semplicemente il programma ivi contenuto. Oltre a questo, alcuni titoli già usciti (come *Zelda* ed *F-Zero X*) beneficeranno di data disk che vi permetteranno, per esempio, di girare per Hyrule alla ricerca di aree nuove di zecca e di segreti inediti, oppure di crearvi percorsi a volontà in *F-Zero X*.
Un'altra particolarità piuttosto notevole sarà la possibilità di creare giochi 64DD only grazie alla possibilità di swap fornita dai nuovi dischi (in pratica si potranno utilizzare vari dischi per contenere un

plici e una da piazzare all'interno di un, diciamo, Dolphin Deluxe (prodotto dalla Matsushita e, più in particolare, dalla Panasonic) che sarà invece in grado di utilizzare qualsiasi tipo di DVD esistente.

## TANTE VERSIONI PER UN UNICO SUCCESSO?

Il motivo che ha spinto ad una tale scelta è ovviamente il prezzo: per quanto si possa puntare sull'economicità, infatti, un lettore di DVD video costa comunque un bel po' e la sua inclusione anche sulle versioni base della console renderebbe il Dolphin troppo costoso per una casa che si è sempre basata sull'idea di far pagare pochissimo l'hardware, per poi lucrare con il software. Il prezzo di lancio è stato comunque più volte alterato e ritoccato nelle press release circolate negli ultimi tempi, ma ora pare si sia stabilizzato attorno ai 200 dollari (a meno che non si voglia prestar fede ad alcuni siti che ritengono che dovremmo sborsare solamente un centinaio di bigliettoni verdi per portarci a casa il tutto... a questo punto però potrebbe direttamente passare Miyamoto di casa in casa e regalare la console agli utenti) che paiono veramente pochi se confrontati al probabile prezzo della PlayStation2. Chiude il gruppetto dei partner Nintendo la NEC, che si occuperà di sabotare ogni Power-VR2 che verra inserito nei futuri Dreamcast in modo da far passare gli utenti Sega alla concorrenza... ehmm, no, un attimo... dati quasi certi mi dicono invece che la NEC dovrà materialmente sfornare i chip grafici pensati dai geniacci della ArtX (mi fido della parola di Lincoln, anche se è come mettere la testa nella bocca di un leone...) e la nuova eDRAM (embedded-DRAM) che probabilmente accompagnerà ogni Dolphin nella quantità di 16 mega (parecchi).
E queste sono tutte le informazioni attualmente fornite dalla Nintendo in merito all'intera faccenda (si potrebbe aggiungere la presenza di un modem all'interno del Dolphin e, pur se non confermata ufficialmente, la notizia pare essere molto probabile vista la strada attualmente imboccata dal mercato), anche se è possibile che il tutto venga rivoluzionato più e più volte prima dell'autunno prossimo (data prevista per l'uscita della console, anche questa comunque in attesa di conferme) e specialmente dopo il fatidico lancio della PlayStation2 a marzo, visto che la grande N è nota per essere una fan accanita della "palla tattica", ossia di tutta una serie di informazioni assolutamente false fornite alla stampa con il solo scopo di disturbare la concorrenza e di confondere i videogiocatori (avete per caso pensato al lettore CD Rom per SNES ?)

solo gioco, come ai bei tempi dell'Amiga – mi vengono in mente i pomeriggi passati a giocare al grandioso *Simon the Sorcerer* con nove dischetti da 880k allineati ordinatamente sulla parte superiore del mio A1200 -, ed ovviare così alla limitata memoria disponibile... nulla di nuovo sotto il sole, ma per la Nintendo è qualcosa di rivoluzionario). Ultima chicca del sistema sarà un poderoso orologio interno. A questo punto molti di voi si chiederanno cosa cavolo se ne faranno i programmatori di un orologio interno al 64DD, al che potremmo rispondervi che in effetti non lo sappiamo neppure noi: temendo però licenziamenti non desiderati, possiamo sforzarci un attimino e dirvi che con ogni probabilità verrà utilizzato per attivare tutta una serie di simpatiche aggiunte in occasione di date particolari (avete presente *Christmas Nights* uscito per Saturn un paio di annetti fa ? Ecco, una cosa del genere).

## QUALE FUTURO PER L'UMANITA'?

In conclusione, se proprio fossimo costretti ad azzardare una previsione sul 64DD, potremmo dire che il simpatico compagno di merende del Nintendo64 è nato morto. Innanzitutto, è ormai fatto praticamente noto a tutti che gli add-on per console non se li fila nessuno (chi si ricorda del Mega CD e, soprattutto, del clamoroso aborto nomato 32X ?), soprattutto quelli che costano più di un Dreamcast, ed è altrettanto chiaro che gli utenti non si accontentano di un leggero miglioramento di prestazioni attendendo con calma l'uscita della successiva console della loro amata casa, ma si fiondano irrimediabilmente sulla macchina che fa girare i giochi più impressionanti (il già citato 32X era stato in effetti pensato proprio per traghettare la moltitudine di utenti Megadrive verso il Saturn).
Questo significa che la Nintendo deve decidersi a sfornare qualcosa di veramente impressionante con il Dolphin (a livello hardware ma soprattutto per quanto riguarda i giochi)

## 64DD - I GIOCHI

### URA ZELDA
Espansione per *Zelda: Ocarina of Time*, *URA Zelda* vi permetterà di allungare di parecchio (si spera) la longevità del capolavoro di Miyamoto (nonchè di *Zelda Gaiden*, a quanto pare).

### F-ZERO X EXPANSION SET
Qua le cose si fanno interessanti... Potrete creare dal nulla percorsi e navicelle da usare per il bellissimo *F-Zero X*, e pare che ci siano anche parecchie opzioni collaterali piuttosto interessanti (richiederà ovviamente la cartuccia di *F-Zero*)

### WALL STREET
Se volete fare i piccoli Re Mida della finanza ma vi mancano le sostantze per cominciare la vostra scalata al successo, ecco qua quello che fa per voi...

### DT
Questo sarà un gioco di ruolo simile a *Ultima Online*.

### SHOGI
Scacchi cinesi compatibili con l'opzione multiplayer del 64 DD... Interessa ? No ?
E nemmeno a me.

### GAME MAKER
In poch parole, l'erede del *S.E.U.C.K.* e cioè un programma che vi permetterà di improvvisarvi novelli Miyamoto e creare i vostri capolavori.

### GRAPHICAL MESSAGE MAKER
Bhè, questo da solo vale il prezzo di tutto il 64DD... In pratica si tratta di mandare in giro per Internet disegnini e messaggi vari creati con le vostre manine... Veramente ma veramente bello.

### VIDEO JOCKEY MAKER
L'odio verso questo genere di giochi cresce a dismisura man mano che il tempo passa... Vediamo se riuscite a indovinare dal titolo di cosa potrà mai trattarsi ?

### DOSHIN THE GIANT
Una simulazione di crescita con un gigante... Certo che i giapponesi hanno una bella fantasia.

### PAINT STUDIO (MARIO ARTIST & CAMERA)
Con questo potete invece fare lineette, cerchietti, triangolini e pacioccare come dei bambini dell'asilo... Avanti il prossimo, please...

### TALENT STUDIO
Avete presente tutti quelli che mettono la propria faccia sulle skin di *Quake 2* sperando di far paura ad amici vicini e lontani con la propria espressione beota? Ecco, con questo gioco potete fare una cosa del genere...

### GENDAI DAISENRYAKU ULTIMATE WAR
Wargame di sconosciuta provenienza e destinazione. Maggiori dettagli in futuro.

### CABBAGE
Sembra parecchio idiota (è il classico clone del *Tamagotchi*), però non è possibile che lo sia, perchè è stato ideato da Miyamoto (se il suddetto ragionamento non vi convince, vuol dire che ancora non avete capito nulla della vita...).

### NINTENDO PRO GOLF TOUR 64
Un gioco di golf, niente di più da dire. Se la qualità media della realizzazione rimarrà pari a quella di *Mario Golf* si tratterà sicuramente di un gioco da tenere sott'occhio.

### SIM CITY 64
*Sim City* poligonale ? Perchè no ?

### YOSUKE IDE'S MAH-JONGG JUKU
Il Mah-jongg!
Che bello, che bello...
Lo aspettavamo
tutti con ansia...

## SPECIFICHE TECNICHE

### SNES
**Data di lancio: 1990**
**CPU :** 65c816
**Velocità della clock:** 3.58 Mhz
**Memoria RAM:** 1 Mbit (128 Kbyte)
**RAM:** 0.5 Mbit (64 Kbyte)
**Risoluzione massima:** 512 x 448 pixels
**Palette:** 32 768 colori
**Massimo di colori su schermo:** 256 colori
**Dimensione massima degli sprite:** 64 x 64 pixels
**Numero massimo di sprite su schermo:** 128
**Chip sonoro:** 8-bit Sony SPC700
**Canali sonori:** 8

Ritenuta da molti la console con il migliore equilibrio tra qualità e quantità del software lo SNES, nonostante la lentezza della CPU, permetteva la creazione di titoli con un notevole appeal grafico grazie alle sue caratteristiche avanzate. Terze parti storiche come la Squaresoft, la Capcom e la Konami hanno consolidato il successo di una console che rimane tuttora nel cuore dei suoi utenti.

### NES
**Date di lancio in Giappone: 1983**
**CPU:** 6502 8-bit (MOS)
**Velocità della clock:** 1.79 Mhz
**RAM memory:** 16 Kbit (2 Kbyte)
**RAM:** 16 Kbit (2 Kbyte)
**Risoluzione:** 256x240 pixels
**Palette:** 52 colori
**Numero massimo di colori su schermo:** 24 colori
**Dimensione massima degli sprite:** 8x8 pixels
**Massimo numero di sprite:** 64 sprites
**Sonoro:** PSG sound

E' stata la macchina che ha ricostruito il mercato dei videogames dopo il tracollo dell'Atari. Soprattutto in America il NES è tuttora la console che ha venduto di più nel suo periodo di vita che, tra parentesi, è sensibilmente maggiore rispetto alle macchine successive sia della Nintendo sia di altre case.

### GAMEBOY
**Data di lancio in Giappone: 1989**
**Dimensioni:** 148 x 89 x 32 mm
**Peso (Con batterie):** 394 g
**CPU:** Z80 8-bit CMOS 8-bit
**Velocità della clock:** 4.19 Mhz
**Memoria ram:** 64 Kbit (8 Kbyte)
**Risoluzione massima:** 160 x 144 pixels
**Colori:** 4 gradazioni di grigio
**Dimensione massima degli sprite:** 8 x 16 pixel
**Numero massimo di sprite:** 40
**Canali sonori:** 4

Partorito dalla mente di Gunpei Yokoi (ideatore di altre macchinette portatili mono-gioco nonché della saga di *Metroid*), il Gameboy è la console più longeva disponibile sul mercato.

Il basso costo, l'elevata ergonomicità e il software di buona qualità gli hanno permesso di scalare le classifiche di vendita nonostante il fatto che la console fosse equiparabile come caratteristiche tecniche ad uno ZX81.

# RIDGE RACER V

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | NAMCO |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | GUIDA |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| SITO WEB | www.namco.com |
| USCITA | 4 marzo |

Dopo esattamente cinque anni e quattro mesi dal lancio sul mercato (giapponese) della PlayStation e di *Ridge Racer* (primo titolo in assoluto per la console Sony), arriverà la nuova macchina e, conseguentemente, il nuovo episodio di *Ridge Racer*, che intanto è giunto alla sua quinta edizione.

Come al solito saranno numerose le vetture in gara.

### BISOGNO DI VELOCITA'

Nel corso degli anni *Ridge Racer* ha acquisito sempre più importanza nell'economia della softeca PlayStation. Allo stesso modo ha conquistato una sua identità più marcata e approfondita rispetto al primissimo episodio. Basti pensare alla completezza, alla profondità e allo spessore di *Ridge Racer Type IV* che, pur rimanendo un titolo di guida arcade, riesce a presentarsi in un mondo tutto suo, con un intelligente e riuscito sistema "meritocratico" e un ampio parco macchine. I passi in avanti compiuti dalla Namco a partire da quel dicembre 1994 a queste prime immagini di *Ridge Racer V* (inizialmente conosciuto anche con il nome di *Ridge Racer Shine*) sono innumerevoli e, quasi senza sorta di dubbio, tutti in positivo.

*Ridge Racer V* arriverà nei negozi giapponesi (e in quelli del resto del mondo attraverso l'importazione parallela) assieme alla PlayStation 2, quindi il 4 marzo prossimo venturo. Non è questa la sede più adatta per trattare l'argomento, ma gli utenti Dreamcast saranno contenti di sapere che una versione di *Ridge Racer V* dovrebbe essere in lavorazione anche per la loro console, sebbene non ci sia ancora l'ufficializzazione da parte della Namco.

L'aspetto che colpisce maggiormente, almeno andando a spulciare le (poche) foto a disposizione del gioco e seguendo con attenzione i filmati scaricabili da Internet, è la realizzazione grafica. Aspetto che, neanche a dirsi trattandosi di uno dei titoli lancio di una nuova console, appare fin da ora curatissimo e capace di raggiungere vette di assoluta eccellenza. Ma la questione è aperta: alcune ultime foto di *Ridge Racer V* distribuite dalla Namco sembrerebbero dei rendering, più che delle foto tratte dal gioco vero e proprio. Naturalmente alla Namco non condividono l'opinione e continuano a dichiarare tutto il materiale reso disponibile come tratto dal cuore del gioco: J non si sbilancia, anche se, effettivamente, l'immagine con la macchina ripresa da poco dietro le ruote posteriori (che trovate, ovviamente, anche in queste pagine), presenta un effetto di motion blur piuttosto sospetto. Le speranze sono che le immagini fornite siano effettivamente inerenti al gioco, anche perché, data la presunta potenza della PS2, le possibilità per muovere quanto visto ci sono proprio tutte.

L'utilizzo dei colori in questa immagine è strabiliante.

*Ridge Racer V* è stato inizialmente presentato, seppur in maniera estremamente limitata, al Tokyo Game Show tenutosi lo scorso settembre nella capitale nipponica. Da quanto è stato possibile vedere al tempo e, poco per volta, grazie a quanto distribuito tramite canali ufficiali e meno, il gioco Namco sembra proseguire nell'ottima tradizio-

Una bella visuale dall'alto è quello che ci serve per andare ad abbracciare l'albero più vicino...

Nonostante la scusante della bassa qualità della foto, in quest'immagine RRV sembra tutt'altro che spettacolare...

**Tra meno di tre mesi le considerazioni saranno quelle definitive e, con buona probabilità, saranno commenti entusiastici. *Ridge Racer V* potrebbe andare, quindi, a rappresentare la "lepre" per i futuri giochi di guida arcade del futuro e, allo stesso tempo, diventare un ottimo mezzo per dimostrare le potenzialità della PlayStation 2. Difficile che la Namco sbagli un titolo di questa caratura, ma le leggi di Murphy stanno lì per quello, quindi incrociamo le dita...**

Una bella derapata in curva e via, verso il prossimo traguardo!

Una delle prime immagini distribuite, il dettaglio è ancora lontano dagli standard finali.

## TUTTO CAMBIA, NULLA CAMBIA

**Con 96 bit in più di potenza, uno sproposito di chip dedicati, di nuove tecnologie per la realizzazione grafica, *Ridge Racer V* diventerà comunque un fedele rappresentante della serie di *Ridge Racer*, senza quindi dimenticarsi delle sue radici. Per questo la Namco si è affrettata ad assicurare ai tanti fanatici e meno fanatici amanti di *Ridge Racer* che le scuderie presenti nell'ultima versione del gioco saranno quelle storiche, che da sempre riempono i garage virtuali delle PlayStation di mezzo mondo. Ancora una volta, quindi, ci si devono aspettare vetture con scritte eloquenti quali Mappy e Bosconian sulla lucente carrozzeria. Questo non vuol dire che, come succede regolarmente in ogni nuovo capitolo del gioco, non saranno presentate nuove marche e nomi che accompagneranno i più famosi "nonni". Rimane da vedere se, come è successo in *Ridge Racer Type IV*, anche in *RRV* sarà possibile utilizzare uno speciale Pac Man su ruote...**

La foto incriminata, rendering o straordinarie capacità della PS2?

## LA RETE DELLE CORSE

**Le informazioni riguardanti *Ridge Racer V* crescono di giorno in giorno, soprattutto con l'avvicinarsi del lancio della console in Giappone. Anche se molte delle novità inerenti al gioco Namco si esauriscono nella pubblicazione di qualche nuova foto, risulterà sicuramente comodo fornirvi qualche indirizzo internet, capace di mantenervi aggiornati sugli ultimissimi eventi inerenti al gioco, travalicando i limiti congeniti delle pubblicazioni su carta.**

**IGN PlayStation - Psx.ign.com**
**The Magic Box - Come.to/magicbox**
**Gaming Age - www.gaming-age.com**
**Sito ufficiale Namco Giappone - www.namco.co.jp**
**Videogames.com - www.videogames.com**

ne iniziata ai tempi di *Rage Racer* per Psx. Questo vuol dire che tutto il gioco non sarà incentrato solamente su qualche tracciato, una manciata di vetture e il tempo migliore a fare da giudice assoluto, ma tutta la struttura sarà (almeno ce lo auguriamo) articolata in tornei, diverse classi di vetture, avanzamento di grado ed espansioni delle stesse, secondo posizionamenti, tempi e quant'altro possa rendere un perfetto sconosciuto un provetto Nuvolari.

### CAINO E ABELE

Secondo le ultime voci della Rete *Gran Turismo 2000* sarebbe in ritardo, perderebbe quindi il favore del lancio durante lo stesso giorno della PlayStation 2, lasciando a *Ridge Racer V* tutto il palcoscenico per sé. Ma non è forse questo che vogliono la Sony, la Polyphony e la stessa Namco? Potrebbe essere così: effettivamente tra i due titoli, *Ridge Racer V* (a quanto visto fino ad oggi) è quello che si presenta meglio.

Un lancio contemporaneo di due nomi di tale caratura avrebbe potuto offuscare la luce di uno, se fosse esistito un certo divario tra i due. Lasciando da parte ogni illazione o presunta tale, *Ridge Racer V* si appresta a invadere ancora una volta il mercato e a diventare uno dei best seller per la nascitura console Sony.

L'unico aspetto sul quale si può tornare date le poche informazioni in nostro possesso è quello relativo al comparto grafico: ammirare le scintille che si scatenano dalla macchina dopo essere atterrati in seguito a un salto degno della migliore puntata di Hazzard. Questo porta a fare qualche riflessione sul sistema di controllo e il modello fisico e comportamentale delle vetture, come da sempre punto forte e anello debole, allo stesso tempo, di *Ridge Racer V*. Molto probabilmente (ma mettere i punti conclusivi è ancora prematuro) chi ha odiato letteralmente i precedenti capitoli della serie per quel che riguarda la manovrabilità e la fisica di guida, sarà portato a scartare a proprio anche questa ennesima versione del gioco. Al contrario, chi ha apprezzato il lavoro svolto dai programmatori della Namco (soprattutto nell'ultimo *Ridge Racer Type 4*, in cui i modelli di guida sono stati "sdoppiati" e approfonditi ulteriormente, pur nella loro irrinunciabile componente arcade), sarà ben predisposto anche verso *Ridge Racer V*.

Cosa vuol dire tutto questo? Semplice, che andando a schiantarsi a quasi 200 all'ora contro un muro non si dovrebbero vedere cerchioni piegati o cofani che volano per i fatti loro, semplicemente si è completamente frenati e occorre ripartire da zero. Ancora: se pensate che affrontare una curva a 150 km/h sia improponibile nella realtà (a seconda della curva perlomeno!), preparatevi a cambiare idea giocando a *RRV*.

Il discorso è sempre aperto: *Ridge Racer V* con tutta probabilità offrirà un modello di guida arcade (quindi improntato all'immediatezza e alla facilità di utilizzo) ma dotato di una certa coerenza "interna" e di un minimo di spessore troppe volte ignorato nel caso di produzioni simili.

Come era possibile ipotizzare, *Ridge Racer V* farà pieno utilizzo del joypad completamente analogico della PS2, sfruttando nel migliore dei modi i tasti "progressivi" che si trovano alloggiati sul controller. Non è ancora dato sapere se si potrò utilizzare il vecchio Jogcon (o addirittura il Negcon) con il nuovo parto della Namco anche se non è da escludersi a priori, data la piena compatibilità dei titoli PS2 con le periferiche realizzate per la PlayStation attuale.

Il livello di dettaglio e dell'illuminazione sulle carrozzerie è davvero eccellente.

La visuale da dietro la vettura è stata alterata ancora una volta.

La solita macchina rossa che fa da protagonista in tante altre foto, qui in una delle ultime incarnazioni.

Ambientazione piuttosto spoglia e poco coinvolgente...

# RIDGE RACER 64

DI OLIVIERO PARI nimrod@edmaster.it

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | NAMCO |
| SVILUPPATORE | NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY CORPORATION |
| GENERE | GUIDA |
| GIOCATORI | 1-4 |
| VERSIONE | AMERICANA |
| SITO WEB | www.namco.com |
| USCITA | 14 febbraio 2000 |

Sono ormai passati circa cinque anni da quando la PlayStation è arrivata in punta di piedi nei negozi; ai tempi quasi nessuno, tra software house e operatori del settore, avrebbe scommesso che quella piccola scatola grigia avrebbe riscosso un successo delle proporzioni oramai conosciute da tutti. Ad ogni modo, qualcuno disposto a dare qualche chance alla console di casa Sony, supportandola fin dall'inizio, c'era e tra questi non si può fare a meno di ricordare la Namco che, grazie al suo *Ridge Racer*, fece cambiare idea a molti sulle potenzialità della PlayStation. A quel primo episodio la Namco ne fece seguire altri tre, tutti rigorosamente dedicati alla console targata Sony, che sono rapidamente diventati motivo di orgoglio da sfoggiare nei confronti di Nintendo e Sega. Tuttavia, com'è noto, nulla rimane immobile, ma tutto si trasforma e infatti la Namco ha deciso di concedere anche ai possessori di Nintendo 64 la possibilità di trastullarsi con il gioco di guida arcade più amato al mondo (insieme ai coin-op della Sega ovviamente).

### ÜBERIDGERACER!

"Über" è una parola tedesca utilizzata dal famoso filosofo tedesco Nietzsche per indicare il superamento di una determinata condizione, senza però staccarsi completamente da essa; in questo senso il termine calza a pennello per *Ridge Racer 64* dato che questa versione a 64 bit mantiene più di un aspetto delle versioni che lo hanno preceduto. Infatti, oltre a mantenere lo stesso caratteristico stile di guida estremamente arcade, il gioco conserva tutte le cinque piste di *Ridge Racer* e di *Ridge Racer Revolution*, alle quali vengono aggiunte tre piste che sono sì completamente originali, ma che sono sempre riconducibili ai vecchi episodi della serie (rappresentano zone che nelle versioni per PlayStation si vedevano ma non si potevano percorrere). La versione per Nintendo 64, seppur migliorata, rimane dunque estremamente legata ai suoi predecessori, e non è affatto detto che questo sia una cosa negativa! Anzi, coloro che non hanno mai avuto la possibilità di provare neanche un episodio della serie saranno estremamente felici di avere tale "innovazione" pur mantenendo una garanzia di qualità.

Poche righe qua sopra si accennava al fatto che anche in questa versione è stato conservato il classico stile di guida della serie *Ridge Racer*, ma sicuramente molti di voi si domanderanno cosa si intende con "stile di guida di *Ridge Racer*": il titolo Namco si è sempre distinto dagli altri per la sua impostazione estremamente arcade, ma non nel senso che si può tranquillamente concludere una pista senza mai utilizzare il freno, bensì nel senso che la fisica delle macchine è completamente inventata e quindi la macchina in curva sbanda in un modo esagerato e impossibile da vedere nella realtà. Tutto qui.

L'aspetto del gioco è inconfondibile: è proprio *Ridge Racer!*

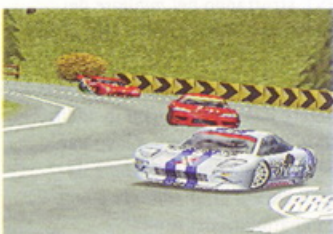
### VOLA VOLA AH, L'ORIGINALITA'

*Ridge Racer 64* non manca comunque di caratteristiche che lo rendono un titolo in grado di mettersi un gradino sopra ai suoi predecessori; infatti, nonostante gli sviluppatori abbiano deciso di non avvalersi dell'espansione RAM, l'impatto visivo si dimostra ugualmente molto positivo e, anche se non ci si trova davanti ad un'alta risoluzione, anche la qualità grafica della più recente incarnazione PlayStation della serie *Ridge Racer Type 4* viene superata, e chi ha visto il titolo appena citato sicuramente comincerà a emettere i primi rumorini di piacere...

Ma la caratteristica peculiare della versione a 64 bit più attesa è probabilmente la possibilità di giocare in quattro tramite split screen, con una velocità di gioco inalterata e con l'interes-

La partenza è uno dei momenti di massima tensione.

In curva potrete sbandare alla grande.

In modalità split screen potrete sfidare gli amici

Le macchine sono uno spettacolo visivo unico!!!

**Questo *Ridge Racer 64* è proprio quello che ci voleva per la console a 64 bit della Nintendo. Infatti la Namco rappresenta una garanzia più che sufficiente riguardo la qualità finale del titolo e ad ogni modo, già da quanto si può vedere adesso, il gioco sarà certamente in grado di riempire il buco nelle produzioni per N64 di giochi di guida.**

### PERCHE' QUESTA MANCANZA?

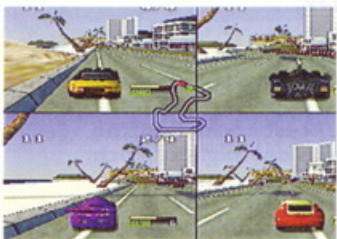
**Il Nintendo64, si sa, ha avuto un inizio difficile a causa della scarsissima varietà di titoli a disposizione degli acquirenti; tuttavia con il tempo si è ripreso egregiamente, unendo alla qualità dei titoli curati direttamente dalla Nintendo, la quantità delle terze parti. Nonostante questo rimangono ancora dei vistosi buchi in alcuni generi: uno di questi è proprio quello dei giochi di guida. Il perché di questo è veramente inspiegabile, fatto sta che le valide alternative in questo genere siano ben poche (*F1 WGP2*, *World Driver Championship* e pochissimo altro).
Fortunatamente sta arrivando mamma Namco!**

## C'ERA UNA VOLTA L'ARCADE...

**Ridge Racer 64 si presenta come uno degli ultimi baluardi del genere arcade, oramai quasi completamente sovrastato dalle simulazioni, richieste dalla gente che "vuole emozioni vere". Una volta, tutto era diverso: in *Out Run* non bisognava nemmeno frenare, in *Mario Kart* per Super Nintendo nemmeno, ma ora questi giochi rappresentano un'esigua minoranza: tutti vogliono i *Gran Turismo* e i *FI World Grand Prix...* Anche la Sega, da sempre produttrice di coin op arcade, sta cambiano un po' idea, ma fortunatamente qualcuno legato al vecchio c'è e questo è un bene perché il mondo è bello quando è vario.**

La riproduzione delle piste è superiore alla sua controparte per Psx.

Per riuscire a trionfare dovreste essere pronti a prendere a sportellate le altre macchine.

santissima possibilità di affrontate la gara in coppia creando un piccolo team. Indubbiamente questa possibilità regala al gioco un notevole spessore, visto che il multi-player è da sempre una fonte infinita da cui attingere longevità.
Inoltre gli sviluppatori hanno assicurato che, coerentemente con gli episodi PlayStation della serie, il frame rate sarà rigorosamente fissato sui 30 frame al secondo, anche nelle situazioni più concitate e con più di un'automobile sullo schermo (tra l'altro, a detta dei fortunati che hanno visto una primissima beta del gioco, sembra che questa promessa verrà mantenuta con facilità...)(dalla mia esperienza all'ECTS sembrerebbe così, ma poi non si sa mai... NdMatt).
E' stata anche ovviamente garantita la totale assenza di effetto nebbia e di pop up, ma questo pareva abbastanza scontato perché altrimenti sarebbe stato troppo facile garantire 30 frame al secondo...

La possibilità di giocare in coppia nella stessa squadra, potenzia ancora di più il divertimento.

Per quanto riguarda l'aspetto sonoro del titolo, non ci si può purtroppo aspettare la qualità CD delle produzioni dedicate alla console di casa Sony, visto che le cartucce non permettono certo una tale quantità e bontà sonora; tuttavia anche in questo caso non c'è da temere e infatti gli infaticabili sviluppatori del gioco hanno inserito musiche parecchio orecchiabili e hanno utilizzato uno speaker per l'inizio della gara dotato di una voce bella, simpatica e ben impostata (non che questo fosse l'aspetto più importante, però ben venga).

### 20 VETTURE PER ME...

Nel gioco saranno disponibili venti automobili, un numero che appare estremamente esiguo se confrontato con titoli come *Gran Turismo* o come lo stesso *Ridge Racer Type 4*, ma che fanno la loro bella figura se consideriamo la limitata capacità delle cartucce e se cominciamo a confrontare il gioco con titoli un po' più alla buona dei due colossi sopra citati. Inizialmente la scelta sarà ridotta a quattro vetture, con il progredire del gioco saranno accessibili anche le altre sedici tramite apposite gare contro avversari dotati di macchine piuttosto potenti. Per accedere a queste gare sarà però necessario vincere prima la modalità Grand Prix con ognuna delle quattro auto disponibili fin dall'inizio; dopo di che, a seconda della vettura utilizzata per vincere, si

Una volta raggiunto il Check Point, il gioco è fatto.

potrà accedere a questi scontri con avversari potenziati (in parole povere è la stessa struttura di gioco utilizzata da *Ridge Racer Type 4*).
Ad ogni modo, una volta che riuscirete a conquistare una macchina, questa andrà nel vostro personale garage dove si aggiungerà alle altre sue sorelle e dove sarà possibile mirarla e rimirarla da ogni posizione umanamente concepita, grazie al validissimo motore 3D che gestisce la situazione.

### IL FUTURO IN TASCA

Lo so che dalla quasi totalità delle preview emergono giudizi molto positivi sui giochi in esame, ma questa volta, credetemi, l'impressione è stata molto positiva per valori oggettivi. Detto altrimenti, con *Ridge Racer 64* si va sul sicuro: il gioco non si presenta debole sotto nessun punto di vista, se non per il fatto di trovarci di fronte ad un aggiornamento di giochi già visti, ma bisogna sempre considerare che, tralasciando anche per un momento la qualità del miglioramento, i titoli ispiratori del gioco sono usciti su un'altra console e non penso che tutti abbiano in casa sia la PlayStation sia il Nintendo 64 (anche se visto i prezzi oramai bassi delle due console fareste bene a farci un pensierino, sempre che non siate già attrezzati a dovere...). Quindi il problema non si pone nemmeno: aspettiamo fiduciosi il 14 febbraio, giorno in cui potremo trasformare in certezza la nostra forte speranza di trovarci di fronte al miglior gioco di guida per la console a 64 bit della Nintendo.

Un'altra visuale esterna.

Come sempre, sono disponibili diverse visuali.

I tunnel sono molto pericolosi. Meglio accendere le luci.

# SEGA GT: HOMOLOGATION SPECIAL

DI GIUSEPPE MALVETANI giemme@edmaster.it

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | SEGA |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | RACING SIMULATOR |
| GIOCATORI | 2 |
| VERSIONE | GIAPPONE |
| SITO WEB | www.sega.co.jp |
| USCITA | 17 febbraio 2000 |

È proprio vero, le belle notizie sono tanto più gradite quanto più arrivano inaspettate. Fino ad un paio di mesi fa nessuno poteva immaginare neanche lontanamente l'esistenza di *Sega GT: Homologation Special*, mentre ora è diventato uno dei titoli più attesi, se non addirittura il più atteso, da tutti gli utenti Dreamcast. Che la Sega avesse in serbo qualcosa di speciale per rompere le uova nel paniere alla Sony e alla sua PlayStation2 lo sospettavano in molti, ma nessuno era arrivato ad immaginare che questo attacco sarebbe stato portato proprio con un "Real Driving Simulator", tipologia di gioco decisamente lontana dai classici racing arcade come *Daytona USA* e *Sega Rally* che hanno fatto la storia e la fortuna della grande S ed in cui la mamma di Sonic ha davvero ben poco da imparare. Una scelta coraggiosa quella della Sega, che ha deciso di lanciare il guanto di sfida al suo rivale più pericoloso (in attesa della nuova console Nintendo) dando vita ad un Anti-*GT2000*, per dimostrare al mondo videoludico che le specifiche tecniche del Dreamcast, se ben sfruttate, non hanno poi molto da invidiare alle mostruose specifiche della PS2 e per far presente alla Sony che stavolta, a differenza di quanto accaduto col Saturn, venderà cara la pelle! Vediamo con quali armi *Sega GT* proverà a detronizzare l'indiscusso Re dei Real Driving Simulators.

Gli effetti di luce sono di ottimo livello.

Le gare promettono di essere molto combattute.

## SIGNORI, ACCENDETE I MOTORI...

*Sega GT*, per chi non ne avesse ancora sentito parlare, è un gioco di corse in perfetto stile *Gran Turismo* che vi consentirà di scegliere tra più di 100 vetture (c'è chi parla addirittura di 200!) realmente esistenti, più alcuni modelli speciali che sarà possibile sbloccare progredendo nel gioco. Dalle informazioni diffuse sembra che, almeno nella versione giapponese, saranno presenti solo modelli di case automobilistiche del Sol Levante, ma non è escluso che nelle versioni occidentali del gioco facciano la loro comparsa i principali modelli europei ed americani. Come nel celebre titolo per PlayStation che lo ha ispirato, inizialmente si potrà disporre solamente di veicoli di serie dalle prestazioni tipicamente "stradali" che sarà poi possibile elaborare, nell'aerodinamica e nella meccanica, con i soldi guadagnati a suon di vittorie. Le modalità di gioco annunciate sono cinque più l'ormai onnipresente Replay Mode. Oltre alla modalità Championship, che vi consentirà di affrontare un intero campionato modificando di gara in gara la vostra vettura in base al denaro guadagnato, sarà presente una modalità Single Race per darvi modo di affrontare delle gare singole sui vari circuiti, l'immancabile modalità Time Attack per trascorrere le nottate ad abbassare i propri record, la modalità Dual Race per sfidare qualche amico in split screen e, da ultima, una modalità Internet su cui,

Una magnifica inquadratura frontale.

Un tentativo di sorpasso all'interno.

Pronti ad uscire dalla scia per tentare il sorpasso.

Il dettaglio grafico si commenta da solo.

Ditemi che non è bella questa!

**La Sega ha sempre dimostrato di saperci fare con i giochi di guida arcade, questa volta però si è cimentata in un titolo decisamente più simulativo, sicuramente più complesso dei vari *Scud Race* o *Sega Touring Car*. Sa che *Sega GT: Homologation Special* può rappresentare molto per il futuro della sua console ed il prossimo 17 febbraio dovrà dimostrare di essere pronta allo scontro con la PS2. Ci riuscirà?**

## ...E LA SEGA SI DIEDE ALLE SIMULAZIONI

**Sembra proprio che dopo anni ed anni passati a realizzare degli ottimi giochi di guida arcade, alla Sega sia scoppiata la mania delle simulazioni. Infatti dopo *Sega GT* farà presto la sua comparsa sui nostri Dreamcast anche l'ottimo *F355 Challenge*, probabilmente uno dei migliori giochi di guida mai realizzati. Nella versione da casa, che ovviamente non potrà usufruire dei 3 schermi di cui dispone in sala giochi ma che promette di mantenere inalterato tutto il resto, dovrebbero essere presenti alcune importanti novità, soprattutto a livello modalità di gioco.**

## SEGA GT ANCHE SU VISUAL MEMORY

**Negli ultimi giorni è stato confermato che in *Sega GT* saranno presenti numerosi minigame per VMS concepiti dalle stesse case costruttrici; superando le varie prove nei sottogiochi della Visual Memory sarà possibile potenziare le proprie vetture ed utilizzarle poi nel gioco vero e proprio. Non sono stati rilasciati dettagli su cosa esattamente si potrà giocare sulle VMS, se si tratterà di corse automobilistiche "lillipuziane" o altro, ma il divertimento è garantito e poi l'idea di poter elaborare una macchina in un'officina di pochi centimetri è perlomeno allettante.**

Sembra di andare a passeggio, invece...

a dire il vero, non c'è ancora molta chiarezza.
Il Communication Mode, così dovrebbe chiamarsi, sembra infatti non prevedere il network gaming, e tutto dovrebbe ridursi alla possibilità di downlodare da un apposito sito le Ghost Car di altri giocatori per misurarsi con le loro migliori prestazioni. Allo stesso modo sarà possibile uplodare i nostri dati per metterli a disposizione di tutti coloro che vorranno sfidarci. Insomma ci si potrà confrontare con un sacco di gente sparsa per il mondo ma, a meno di clamorose sorprese, non si potrà farlo in tempo reale... Un vero peccato! Tornando un attimo sulla modalità Championship, va detto che oltre alla possibilità di comprarsi la macchina con i propri soldi, sarà possibile farsi sponsorizzare dalle case costruttrici che, se si dimostrerà una certa perizia di guida superando determinati test di abilità, ci metteranno a disposizione i loro migliori veicoli senza farci spendere una lira. I livelli di sponsorizzazione saranno 3 e saranno determinati dalle nostre capacità di guida: più si dimostrerà il proprio "manico", maggiore sarà la sponsorizzazione, migliore sarà la macchina. Davvero una bella trovata questa della Sega che, evitando di copiare il sistema delle patenti tipico di *Gran Turismo*, non ha comunque rinunciato a conferire ulteriore spessore al suo titolo.

Le macchine sono molto dettagliate.

### ORA MI AFFIANCO E LO PASSO IN STACCATA

Dal punto di vista prettamente estetico, come potete notare dalle numerose immagini qui attorno, *Sega GT* vanterà un dettaglio grafico assolutamente fantastico sia per quanto riguarda le macchine sia per quanto attiene ai circuiti; tutto è stato maniacalmente curato nei minimi dettagli. Le texture sembrano di ottima fattura ed il numero di poligoni su schermo decisamente elevato. Non è ancora stato comunicato dalla Sega se il tutto si muoverà a 60fps, come ovviamente ci auguriamo, o se invece, onde evitare rallentamenti in stile *Sega Rally2*, si opterà per i 30fps costanti. Per quanto riguarda il modello di guida e le routine comportamentali delle vetture, il punto di riferimento degli sviluppatori è certamente lo stupefacente *F355 Challenge*, l'ultimo coin-op Sega che con il suo impressionante realismo sta facendo la felicità di tutti gli appassionati smanettoni del globo (ed anche dei gestori di sale giochi visto che per una partita occorrono un bel po' di dindi). Quello che possiamo lecitamente attenderci è un comportamento assai fiscale delle vetture, una risposta immediata ad ogni nostro comando. Si dovrà necessariamente fare i conti con i trasferimenti di carico nei cambi di direzione, con il sottosterzo delle trazioni anteriori e con il sovrasterzo di quelle posteriori; si dovrà fare attenzione a come si frena e a come si inserisce la macchina in curva per evitare di finire fuori traiettoria; si dovrà

Le texture si lasciano guardare...

necessariamente passare qualche ora a trovare i giusti assetti e le giuste regolazioni per tirare fuori il meglio dal nostro veicolo... Insomma ci si dovrà armare di una buona dose di pazienza per imparare a padroneggiare il sistema di controllo ma, stando a quanto dichiarato da mamma Sega, ne dovrebbe valere davvero la pena!
Non è stato invece comunicato nulla sull'eventuale presenza dei danni alle vetture; non sappiamo se questo ulteriore elemento di realismo, la cui assenza in *Gran Turismo* fu tanto criticata a suo tempo, è stato in qualche misura previsto dagli sviluppatori...
Noi ci speriamo, sarebbe davvero la ciliegina sulla torta. In conclusione, *Sega GT* sembra promettere decisamente bene sotto tutti i punti di vista. La Sega sta puntando molto su questo titolo per contrastare il debutto della PS2 e, a mio modo di vedere non poteva fare scelta più azzeccata che contrastare *GT2000* (probabilmente il titolo più atteso per la nuova console Sony) con un gioco dello stesso genere, a patto però che alle ottime premesse faccia seguito un prodotto all'altezza delle aspettative che sta suscitando. Un fallimento, una sconfitta nel confronto col titolo Sony potrebbe segnare per il DC l'inizio del declino o, in ogni caso, costituire davvero un brutto colpo.
Ma non è il caso di essere pessimisti, tuttaltro! Se gli sviluppatori riusciranno a fondere questa grafica eccellente con il "carisma" di *Gran Turismo* ed il modello di guida di *F355*, gli utenti Dreamcast potremo dormire sonni tranquilli, *GT2000* avrà pane per i suoi denti!

Frenata al limite ed inserimento in curva.

Forse sarà il caso di frenare...

# MEDIEVIL 2

DI STEFANO CASTELLI stef@edmaster.it

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | SONY |
| SVILUPPATORE | PARADOX |
| GENERE | AZIONE |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.playstation-europe.com |
| USCITA | Marzo 2000 |

Medievil: uno dei giochi più belli usciti lo scorso anno per Playstation. Una bizzarra e divertente avventura dal gusto macabro e costellata di humor nero e trovate divertentissime, ma anche uno degli arcade adventure meglio realizzati che abbia mai giocato. Un signor gioco, potremmo dire. La notizia della prossima uscita del suo sequel dovrebbe quindi rendere felici molti appassionati di videogiochi, che seguirono con vivo interesse le gesta dell'orbo non-morto Sir Daniel Fortesque, nel tentativo di liberare il suo paese natale dalla minaccia del fallimentare stregone Zarok, il tutto in quel di Gallowmere. Cinquecento anni dopo la cacciata di Zarok l'ombra di un altro perfido mago, lord Palethon, incombe sulla terra felice di Daniel, e così il nostro eroe viene di nuovo richiamato a una non-vita, nel tentativo di rimettere nuovamente le cose al loro posto.

Chi fa più paura tra questi due?

## EROI SCHELETRICI

Tutti gli elementi del primo episodio tornano fortunatamente in questo sequel, a cominciare dall'ottima realizzazione tecnica, che sin da adesso appare superba. Fondali dettagliatissimi, pieni di ottimi effetti di luce e fantasiose architetture gotiche fanno da sfondo a personaggi tridimensionali ben definiti (anche se composti da pochi poligoni, come nel primo capitolo) e ottimamente animati. La fluidità con cui il tutto si muove ha del prodigioso, frutto di anni di esperienza Sony sull'hardware Psx.

Altri potenziamenti si notano nella grandezza degli stage in cui si gioca, che arrivano a essere anche il doppio più grandi di quelli già molto estesi del primo capitolo: non male davvero!

La struttura di gioco non ha subito cambiamenti: c'è ancora una mappa su cui sono segnati i vari livelli cui si può accedere e le varie strade da prendere, e man mano che si procede nuove aree saranno disponibili.

Da sottolineare gli ottimi effetti di luce (in primo piano) e la realizzazione dei fondali, per non parlare dello spadone di Sir Daniel.

Graficamente, il gioco ha perso un pò dello stile onirico del primo episodio, gettandosi su visuali più solide e reali, ma non per questo meno accattivanti. Confermata una grande quantità di puzzle da risolvere per poter continuare: questi, a detta degli sviluppatori, saranno ancor più geniali di quelli trovati in livelli come "I giardini del Manicomio" o "Il congegno del tempo", del primo capitolo: per cui aspettiamoci di incontrare indovinelli e meccanismi che ci faranno sudare prima di poter essere superati. Due grandi innovazioni riguardano il numero di personaggi utilizzabili (tre protagonisti in uno! Date un'occhiata al box...) e la nuova gestione delle armi: ora i personaggi possono impugnarne due contemporaneamente, e, a seconda delle combinazioni, saranno disponibili nuovi attacchi.

Dato che il numero di armi differenti dovrebbe aggirarsi attorno alle dieci o dodici, immaginate quali e quanti mix bellici potrete creare. Interessante notare che le musiche saranno molto simili a quelle del prequel, e quindi d'atmosfera e adattissime al gioco. Auguratamente anche gli effetti sonori dovrebbero mantenere la medesima qualità: speriamo vivamente che rimangano il mugolio sommesso di Fortesque e il bellissimo "tok" che il suo cranio emetteva quando urtava i soffitti... da antologia.

## REGISTA NON MORTO

I difetti che oscuravano un poco *Medievil* erano legati unicamente (a mio avviso) a una telecamera che necessitava frequenti interventi manuali per garantire una buona visione del gioco, tanto da entrare in sintonia con i controlli del personaggio stesso: si spera che questo problema venga eliminato nel seguito.

Fonti Sony promettono infatti una telecamera più intelligente e una differente gestione degli elementi di paesaggio in primo piano.

In primavera potremo finalmente mettere le zampe su questo "tetro" sequel: quindi lucidate il vostro teschio per l'occasione, perchè ne varrà la pena.

Il solito sorriso convincente di Sir Daniel e un personaggio piuttosto inquietante alle sue spalle.

Scontro all'ultimo sangue. in questa immagine Sir Daniel appare più atletico che mai.

**La PlayStation è inevitabilmente sulla strada del declino, ma sono proprio giochi come questo che renderanno la console ancor attiva e capace di regalare agli utenti emozioni immutate, così come avviene da cinque anni a questa parte. Tenete d'occhio questo titolo, perchè potrebbe essere uno degli ultimi grandi giochi di questa ormai storica console, capace di far notare come un hardware tecnicamente obsoleto abbia ancora molto da dire, se ben sfruttato.**

## UN EROE A TRANCE?

**_Medievil 2_ ci proporrà la più singolare ed esilarante variante sul tema del multipersonaggio mai vista in un videogame. In pratica nel gioco impersoneremo, a seconda delle occasioni, tre differenti personaggi, che però sono sempre e solo Daniel!**

**Come è possibile ciò? In pratica, a causa di alcuni eventi che ora non vi svelo, il corpo di Daniel subirà nel gioco qualche lieve "modifica", che lo renderà in grado di trasformarsi macabramente in altri 2 aspetti: una mano gironzolante in perfetto stile famiglia Addams e una versione piratesca di Frankestein, con tanto di uncino alla mano destra e gamba di legno...**

**Un'idea simpatica, che apre tutta una serie di possibilità insite nel gameplay che renderanno il gioco ancor più divertente.**

# CRAZY TAXI

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | SEGA |
| SVILUPPATORE | AMTEAM |
| GENERE | GUIDA |
| VERSIONE | AMERICANA |
| SITO WEB | www.sega.com |
| USCITA | 1 febbraio 2000 |

Sembra proprio che la situazione per il Dreamcast vada migliorando continuamente.
Gli scorsi due mesi, e le settimane che ci si appresta a vivere sono ricche di uscite degne di nota per il 128 bit Sega: partendo da *Sega GT*, passando attraverso *Resident Evil Code: Veronica*, per arrivare a questo *Crazy Taxi*, titolo che dovrebbe già aver visto la luce sia in versione nipponica sia in versione americana nel momento in cui J raggiungerà le edicole.

Missione compiuta! Un altro passeggero è stato portato a destinazione e il portafoglio ne è riconoscente.

## TASSISTA, SEGUA QUELLA MACCHINA

*Crazy Taxi* è solo l'ultima conversione di un coin-op di successo della Sega. Il gruppo AM, ormai celebre anche al di fuori dei soli picchiaduro o giochi di guida grazie al recente *Shen Mue* (recensito proprio su questo numero di J), si sta apprestando in questi momenti a dare i ritocchi finali a quello che potrebbe diventare uno dei migliori giochi di guida arcade per Dreamcast, nonché d'azione, data la particolare natura del gioco. Di cosa stiamo parlando? Spieghiamoci...
Se *Driver* ha fatto letteralmente scuola, unendo un pizzico di *Destruction Derby* a un'idea del tutto originale, *Crazy Taxi* è forse uno dei primi e più promettenti allievi del gioiello GT Interactive. In modo del tutto similare a *Driver*, infatti, in *Crazy Taxi* ci si muove liberamente all'interno di due città ottimamente riprodotte, con possibilità di intraprendere qualsivoglia percorso, magari gettando più occhiate alla vita all'interno delle città. Alla Sega hanno infatti riprodotto al meglio (o così sembra guardando qualche filmato e mettendo mano a una versione alpha del gioco) il traffico cittadino, i passanti e tutto quanto renda viva una città digitale.
Lo scopo del giocatore è quello di vestire i sudici panni di un tassista, portando più passeggeri possibili alla loro destinazione.
Il ritmo di gioco è scandito da un orologio che corre inesorabilmente verso lo zero, venendo rimpolpato solamente quando si porta a termine una "consegna di passeggero". Meno tempo si impiega per accompagnare il cliente, maggiori saranno i profitti in termini di denaro che vengono elargiti al giocatore.
Ogni passeggero rappresenta un diverso livello di difficoltà, rendendo ovviamente più facile o difficile la missione (e quindi i soldi guadagnati) a seconda della distanza da percorrere per portare il proprio passeggero alla meta.

## DETTAGLI ASSORTITI

La versione per Dreamcast di *Crazy Taxi*, come la controparte arcade, offre la possibilità di scegliere tra quattro differenti tassisti, due tracciati cittadini, nuovi tracciati realizzati appositamente per questa controparte casalinga e nove sottogiochi piuttosto bizzarri (che possono andare dal compiere un salto particolarmente lungo con la propria macchina a non si sa bene cos'altro).
Una colonna sonora, composta da brani degli Offspring d'annata (tracce principalmente scelte dall'album S.M.A.S.H.) e dei Bad Religion, fa da contorno a un gioco capace di muoversi senza troppi problemi a 60 frame al secondo, presentando una sensazione di velocità decisamente marcata, un livello di dettaglio di massimo rispetto e una fisica comportamentale della vettura ben fatta (seppur tipicamente arcade).
*Crazy Taxi* non sarà probabilmente il nuovo *Daytona USA*, anche per la diversa natura che lo porta a scostarsi dall'antico successone del gruppo AM2, ma rimane uno dei titoli più promettenti per i prossimi mesi del Dreamcast. Sul prossimo numero di J recensione completa.

L'aspetto grafico di *Crazy Taxi* è davvero uno dei punti forti del gioco, basti notare la pulizia delle texture e l'ottima distanza dell'orizzonte.

In alto a destra si possono vedere i vari contatori del gioco: quello dei soldi e poco più in basso l'indicatore delle combo realizzate.

**Se tutto andrà come deve andare, *Crazy Taxi* rappresenterà uno dei titoli più divertenti e strambi che si possano giocare su Dreamcast. Il tutto va letto anche in chiave "complementare" all'uscita di *Sega GT: Homologation Special*, le cui ambizioni sono ben altre. I due titoli, sempre che riscuotano il successo sperato, diventerebbero i due nomi di paragone per i giochi di guida arcade e simulativi per una console che finora ha leggermente sofferto di una mancanza di ottimi giochi di guida (oltre a *Sega Rally 2* e al discusso *Buggy Heat*).**

Brutta situazione per il nostro amico giallo, due enormi camion ne minacciano l'esistenza. Gasp!

Una bella fermata a comprare qualche CD può solamente far bene!

## UNA TRADIZIONE DA RISPETTARE

**Il gruppo AM (nelle varie branche, AM1, AM2, AM3) è da diversi anni sinonimo di giochi di guida arcade. Dai tempi di *Out Run*, *Hang-On*, *Rad Mobile*, *Virtua Racing*, la Sega ha letteralmente dettato legge nel genere, gestendo a proprio piacimento il divertimento elettronico da bar. Capitanati dal poliedrico Yu Suzuki, i vari cabinati di *Out Run* e *Hang-On* hanno fatto storia, rappresentando i prodromi dell'attuale tendenza, basti pensare al successo dei recenti *Sega Rally*, *Scud Race* e chi più ne ha più ne metta. In un certo senso *Crazy Taxi* è uno dei tanti eredi spirituali di tali gioielli elettronici.**

# OGRE BATTLE 64 PERSON OF LORDLY CALIBER

DI ANDREA MADERNA giopep@edmaster.it

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | ATLUS SOFTWARE |
| SVILUPPATORE | QUEST |
| GENERE | STRATEGIA |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | NTSC USA |
| SITO WEB | www.nintendo.com |
| USCITA | Estate 2000 |

L'estate di quest'anno vedrà giungere finalmente sugli scaffali di mezzo mondo la versione americana (e di lì a poco, si spera, quella Pal) di *Ogre Battle 64*.
Questa nuova incarnazione (dopo le apparizioni su Super Nes e PlayStation) dello strategico made in Atlus vi metterà nei panni di Magnus Gallant, un giovane ufficiale fresco di accademia militante nella divisione meridionale della Palatinean Army che decide di mettersi alla guida di una vera e propria rivoluzione popolare contro il dominio dell'impero sacro di Lodis. Il gioco è fondamentalmente un aggiornamento alle nuove tecnologie dell'originale per SNES, la cui mappa realizzata in Mode-7 è stata rimpiazzata da un'ambientazione completamente tridimensionale e vi vedrà quindi muovere il protagonista e le sue truppe in tempo reale lungo un più o meno ristretto (a seconda anche delle missioni) ambiente di gioco. In linea di massima si tratterà di combattere con gli eserciti nemici per ottenere il controllo delle varie città, all'interno delle quali si potranno poi ottenere utili informazioni, fare la spesa nei vari negozi o sfruttare la possibilità di resuscitare i morti grazie ai servigi di una strega.
Quando gli sprite di truppe avversarie entrano in contatto, si passa alla schermata di combattimento. In questa fase è possibile dare ai ragazzi solo delle indicazioni di massima (ad esempio di attaccare soprattutto alcuni membri dell'esercito nemico o di ritirarsi), dato che la lotta avviene completamente in automatico. Il risultato dello scontro dipende dalla potenza delle forze in gioco, dagli equipaggiamenti e da come sono schierate le truppe. Diventa quindi fondamentale preparare al meglio il combattimento prima di affrontarlo, schierando (per esempio) nelle retrovie le truppe dotate di armi a lunga gittata ma dallo scadente valore difensivo. Il comportamento dei membri del vostro esercito comunque cambia in maniera radicale a seconda di come li schierate sul campo di battaglia: un drago posto nelle retrovie attaccherà a colpi di fiammate, mentre serberà gli artigli per eventuali scontri ravvicinati, oppure due maghi posti di fianco potrebbero decidere di attaccare lo stesso bersaglio realizzando una magia combinata; le possibilità sono sicuramente parecchie, non ultima quella di utilizzare la "Elem Pedra". Se avrete raccolto abbastanza energia elementale, potrete decidere di utilizzare la pietra magica chiamata Pedra che permette di trasformare un gruppo di personaggi in elementali. Esistono circa una trentina fra uomini, donne e creature di tutti i tipi da trovare nel gioco per mettere insieme un battaglione di tutto rispetto. I soldati a vostra disposizione potranno inoltre essere suddivisi in legioni da porre sotto il controllo di centurioni. I gruppi di uomini uniti in questo modo diventano più efficaci in battaglia grazie anche alla possibilità di sfruttare differenti assetti con cui schierarli sul terreno di gioco.
Sparsi in giro per il gioco ci sono anche una serie di personaggi non giocanti che possono essere convinti a unirsi al gruppo in base al vostro comportamento. Nella più classica tradizione dei giochi di ruolo alla D&D, la possibilità di stringere alleanze dipenderà anche dal vostro allineamento. Dei personaggi non giocanti (ma che comunque possono unirsi alla vostra causa) fanno parte tutta una serie di comprimari che, spesso e volentieri, parteciperanno a varie sequenze animate utili per portare avanti la complessa trama del gioco. Si va dai vostri compagni di accademia Leia e Diomedes, al veterano dei campi di battaglia Hugo, passando per Yumil, principe di Palatine.

## CARNE DA MACELLO IL PIFFERO!

**Un elemento fondamentale di *Ogre Battle* consiste nella possibilità di far crescere i membri delle proprie truppe. Sarà quindi fondamentale prendersene cura, tenendo d'occhio soprattutto l'equipaggiamento fornito a ogni singolo personaggio che potrà essere acquistato durante le tappe cittadine ma anche recuperato sui campi di battaglia ed equipaggiato al volo). In base alle vostre scelte i personaggi potranno oltretutto evolversi in classi differenti da quella iniziale passando, per esempio, da soldato semplice a cavaliere, piuttosto che a ninja, mago, incantatore, cavaliere nero, lanciere, berzerker e così via.**

In questo salone verrete rimproverati per i vostri errori.

Esplorare e combattere sono i 2 verbi più utilizzati in OGB64.

**I precedenti illustri per le console passate, l'ottima veste grafica e l'accattivante struttura di gioco fanno ben sperare per quello che risulterà l'unico esponente del genere per N64 (e potrebbe, in caso di successo, aprire la strada ad altre, ben accette, produzioni del genere). La versione giapponese è disponibile da alcuni mesi, speriamo che tutto questo ritardo sia dovuto a una grande cura per l'adattamento...**

Anche in questo caso non è chiaro cosa stia dicendo.

Il proprio esercito va completamente galvanizzato.

La grafica non è affatto male.

Il giapponese è veramente una lingua difficile. Provate ad indovinare quello che c'è scritto in questa schermata.

# VAGRANT STORY

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | **SQUARESOFT** |
| SVILUPPATORE | **INTERNO** |
| GENERE | **ACTION-GDR** |
| GIOCATORI | **1** |
| VERSIONE | **GIAPPONESE** |
| SITO WEB | **www.squaresoft.com** |
| USCITA | **Febbraio 2000** |

Altra immagine molto suggestiva.

I fondali sembrano molto accurati.

**Nell'ultimo anno la Square ha spesso e volentieri fallito nella sperimentazione di nuovi generi. *Vagrant Story* sarà per gli action-GDR quello che *Einhander* ha rappresentato nel campo degli sparatutto o un buco nell'acqua come lo è stato *Racing Lagoon* nei giochi di guida? I presupposti per un successo ci sono tutti ma il paragone col gioco ideato da Hideo Kojima può risultate scomodo e Matsuno apparire arrogante nel voler sfidare Kojima sul suo "campo"... staremo a vedere.**

Fin dalla prima press release *Vagrant Story* si è dimostrato un titolo in grado di generare una notevole aspettativa attorno a se, anche grazie alla fama dei suoi ideatori. Non mi riferisco alla Square in generale ma in particolare a Yasumi Matsuno, il game designer di *Final Fantasy Tactics* e Akihiko Yoshida che ha lavorato come character designer nella saga di *Ogre Battle*. Quando mesi fa fu comunicato che questi due autori stavano lavorando a un nuovo progetto molti pensarono che si trattasse di un seguito di *Final Fantasy Tactics* (titolo che comunque non ha sfondato nonostante il suo effettivo valore e l'ottimo riscontro della critica) visti i precedenti. Al contrario *Vagrant Story* è un Action GDR che riprende, a detta dei suoi stessi creatori, molti elementi da *Metal Gear Solid* risultando una delle più interessanti scommesse della Square degli ultimi tempi.

## IL CLAN RISKBREAKER

La storia che fa da base al gioco è ambientata in Europa durante il periodo medievale e vede come protagonista Ashley Riot, facente parte di un ordine segreto di cavalieri chiamato Riskbreaker, che gli ha affidato la missione di indagare sull'assassinio di Duke Bardorba, un alto ufficiale dell'esercito verso il quale era stato spiccato un mandato di cattura. A complicare la faccenda c'è l'intrusione nella proprietà di Bardorba di truppe appartenenti alla setta religiosa Mullenkamp che, guidati dal loro leader Sydney (una vecchia conoscenza di Ashley tra l'altro),

In *Legend Of Mana* fu possibile vedere il primo "Rolling demo" del gioco *Square*.

Un primo piano di uno dei protagonisti.

Il gioco vanterà una grafica di tutto rispetto.

sono alla ricerca di qualcosa evidentemente appartenuta al non troppo caro estinto. La prima volta che è stato possibile vedere *Vagrant Story* in movimento è stato nella demo non giocabile allegata a *Legend Of Mana* uscito durante l'estate. La prima impressione sulla grafica del gioco non è stata troppo positiva in quanto, a fronte di una realizzazione impeccabile delle texture, si contrapponevano animazioni dei personaggi non eccelse, senza contare poi ulteriori difetti grafici che ne compromettevano non di poco l'aspetto in generale.
Nonostante questo, gli ultimi screenshot distribuiti sono incoraggianti e dimostrano in larga parte che ciò che era stato distribuito in passato faceva parte del progetto ancora allo stadio primitivo. Al momento le similitudini maggiori col "simulatore tattico di spionaggio" della Konami riguardano l'infiltrarsi nel territorio nemico e la presenza di una storia dal ritmo cinematografico. Ma ogni rosa ha le sue spine, infatti per mantenere tale ritmo la durata di gioco deve essere per forza di cose bassa e, non a caso, Matsuno ha dichiarato che è possibile completare il gioco in un totale di 5-6 ore. Ad ogni modo bisogna vedere se nel corso dell'avventura saranno presenti bivi e scelte che influenzino la storia aumentando di conseguenza la longevità. Estremamente interessante appare il sistema di gioco in quanto implementa caratteristiche per certi versi innovative per il genere, per esempio è possibile mixare varie componenti per ottenere armi diverse ed è già stato assicurato che nella versione definitiva sarà presente un gran numero di combinazioni. I danni vengono ripartiti per locazione come avveniva nel quest mode di *Tobal #2*, quindi danni pesanti ad un arto possono rendere impossibile l'uso dello stesso causando notevoli problemi al giocatore quali l'impossibilità di correre, pararsi ecc.

## LA PAROLA AL MERCHANDISING

**Se da noi per merchandising di un videogame intendiamo al massimo poster e portachiavi o al massimo i modellini dei personaggi, in Giappone praticamente ogni gioco di richiamo è preceduto da vagonate di gadget di tutto i tipi. Nel caso di *Vagrant Story* la prima ondata di materiale ruota attorno all'immagine del ciondolo di Ashley riprodotta su magliette e accendini, senza contare fedelissime riproduzioni dell'originale.**

# DEAD OR ALIVE 2

DI GIANLUCA TABBITA ryo@edmaster.it

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | TECMO |
| SVILUPPATORE | TEAM NINJA |
| GENERE | PICCHIADURO 3D |
| GIOCATORI | 2 |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| SITO WEB | www.tecmo.co.jp |
| USCITA | Marzo 2000 |

Le foto preliminari di *Dead or Alive 2* diffuse nel settembre-ottobre del 1998 mostravano un progetto che, all'apparenza, era già andato ben oltre le fasi preliminari. Il dettaglio delle scene, l'aspetto dei personaggi e il numero di poligoni presumibile andava ben oltre le più sfrenate fantasie dei feticisti della grafica tridimensionale. Nel corso del 1999 il gioco è stato presentato in anteprima, fra le altre esposizioni, al Tokyo Game Show, all'AOU Expo e all'E3 statunitense. Finalmente, dopo tante versioni preliminari, nel novembre 1999 i primi coin-op di *Dead or Alive 2* basati sull'hardware Naomi (versione da sala del Dreamcast) sono apparsi nelle sale di Midosuji, Osaka. E la notizia è che, *Dead or Alive 2* è tutto ciò che Tecmo ci aveva promesso e anche di più.

### UN NUOVO STANDARD GRAFICO

Graficamente ce n'è abbastanza da far impallidire lo stesso *Soul Calibur* (e qui entra in gioco il buon cuore del nostro Gianluca! NdMatt). Le specifiche diffuse dallo sviluppatore Team Ninja parlano di due motori grafici (uno per l'interazione, l'altro per le sequenze introduttive) che possono calcolare un massimo di 3 milioni di poligoni al secondo. I dettagliatissimi modelli tridimensionali dei personaggi sono stati creati su workstation grafiche e in seguito adattate su Naomi. Un esclusivo motore chiamato Realtime Dynamics Simulation Engine infonde vita alle vesti dei personaggi e gli oggetti presenti sullo schermo.
Credibili ambienti tridimensionali interagiscono con l'utente e vantano diversi livelli su cui scontrarsi, raggiungendo nel complesso un'estensione mai lontanamente eguagliata in un picchiaduro. Particolare attenzione è stata riposta nell'animare le mani e i volti dei combattenti, che nelle fasi introduttive sono rimpiazzati da ottimi modelli 3D ad altissima definizione poligonale, quale finora avevamo potuto vedere solo nei filmati in computer grafica.

### IL NUOVO SISTEMA DI COMBATTIMENTO

Ma la sola grafica non potrebbe calamitare a lungo l'attenzione se il modello di gioco non fosse all'altezza. A questo riguardo Tecmo ha fatto dei notevoli balzi in avanti rispetto al vecchio capitolo della serie implementando, per esempio, la totale tridimensionalità degli spostamenti dei lottatori, che ora possono girare attorno all'avversario come in *Soul Calibur*. La configurazione dei tasti del vecchio *Dead or Alive* è stata mantenuta, con una modifica che coinvolge il comando per le contromisure, che ora deve essere abbinato ad uno spostamento della leva che rispecchi il livello dell'attacco portato dall'avversario. Ciò pone enfasi su uno stile di gioco aggressivo, dove bloccare e contrattaccare richiede maggiore abilità e gli spostamenti in profondità rivestono un'importanza centrale.
Gli ambienti, come già accennato, raggiungono una complessità e un'estensione mai visti prima. *Virtua Fighter 3*, che in questo campo ha fatto scuola con le sue superfici ondulate e una limitata interazione con alcuni elementi del fondale, è formalmente battuto da ambienti 3D multilivello dove si può cambiare stanza o piano e continuare a combattere. Tra gli ambienti più elaborati è il caso di citare il palazzo dell'opera, perfettamente riprodotto in tutti i suoi elementi architettonici.
Il combattimento inizia sulle balconate, ma un colpo particolarmente violento può farci sfondare il parapetto e finire tra gli spalti, dove il duello continua tra superfici coperte di velluto e fonti di luce multiple.
Infine, novità di rilievo rispetto al precedente capitolo della serie, *Dead or Alive 2* incorpora la modalità di combattimento in tag-team, con due personaggi che possono avvicendarsi quasi istantaneamente in qualsiasi momento dando vita a micidiali combo di coppia.

In questo seguito Kasumi è stata ulteriormente potenziata, è ora uno dei personaggi più pericolosi. Un'esclusiva Lei

Kasumi e Bass, due vecchie conoscenze dal precedente episodio di Dead or Alive.

Tina contro l'amato genitore. La ricchezza dei dettagli di questa scena è stupefacente.

**Meglio non soffermarsi troppo a lungo sulle foto di *Dead or Alive 2*. Rischiamo di perdere la mascella e anche la testa, nel tentativo di comprendere com'è stato possibile far calcolare al Dreamcast una grafica tanto superiore a quanto visto fino ad oggi su questa macchina. *Soul Calibur* per ora è ancora il miglior picchiaduro mai realizzato sul 128-bit Sega, ma, a meno di accadimenti clamorosi in fase di conversione lo scenario è destinato a cambiare e più radicalmente di quanto si possa credere.**

## TUTTI I NUMERI DI DEAD OR ALIVE 2

***Dead or Alive 2*** **si avvale di due motori grafici. Dal momento che lo scopo di Tecmo era creare un picchiaduro che si basasse su una trama di qualche genere, il primo è stato programmato allo scopo di muovere i modelli tridimensionali ad altissima definizione che sono mostrati nelle fasi preliminari, mentre il secondo viene utilizzato nel corso dell'azione vera e propria.**

**Motore tridimensionale per le introduzioni in tempo reale**
- Max poligoni al secondo: 3.000.000
- Quadri al secondo: 30/60
- Effetti: Motion Blur, Cross Disolve
- Frequenza di campionamento delle voci: 22/44.1 Khz APDCM

**Motore di Gioco**
- Realtime Inverse Kinematics
- Superfici ondulate
- Effetti aggiuntivi: Multi Jointed Accessory, Meshed Accessory
- Morphing: Facial Animation, Hand Animation

# ETERNAL DARKNESS

DI ALESSANDRO MARTINI azzy@edmaster.it

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | NINTENDO |
| SVILUPPATORE | SILICON KNIGHTS |
| GENERE | SURVIVAL HORROR |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | AMERICANA |
| SITO WEB | www.nintendo.com |
| USCITA | Primavera 2000 |

Nell'eterno confronto PlayStation-Nintendo 64 (e, da poco, Dreamcast) i primi argomenti che vengono tirati i ballo sono sempre i giochi disponibili per ogni macchina, aspetto in cui il 64 bit Nintendo può certamente difendersi, anche se risulta tuttora carente in alcuni generi-chiave.
Uno di questi è sicuramente quello degli arcade/adventure, rappresentati degnamente sugli altri sistemi da titoli come *Tomb Raider* e *Resident Evil* (il cui secondo capitolo è comunque in arrivo su N64) ma, a parte l'eccellente *Zelda*, poco presenti sul Nintendone.
In soccorso di tutti gli avventurieri "nintendofili" arriva il gruppo di sviluppatori noto come Silicon Knights e, soprattutto, la loro prossima creazione: *Eternal Darkness*.

### CAVALIERI, PAURA E AZIONE

Poco o nulla è dato sapere sulla trama e sulle vicende che stanno alla base del gioco, se non che il protagonista sarà un cavaliere (in pure stile *Ghosts n' Goblins*) e l'ambientazione quella classica fantasy-medievaleggiante. Il giocatore dovrà aggirarsi nelle varie ambientazioni affrontando tutta una serie di avversari che vanno dagli esseri umani ai mostri della peggior specie, risolvendo allo stesso tempo gli enigmi incontrati sul proprio cammino.
Come si può notare da queste prime informazioni (e dalle poche foto rilasciate) il titolo Nintendo pesca a piene mani dai molti giochi dello stesso genere che lo hanno precedeuto, a partire dal già citato *Resident Evil* fino ad arrivare alle ultime "evoluzioni" come l'eccellente *Dino Crisis*.
Di quest'ultimo (e dell'imminente *Code Veronica* per Dreamcast) è stata ripresa l'impostazione grafica basata su un motore 3D in tempo reale e su una regia di telecamere in movimento completamente controllate dalla CPU.
Il tutto per donare quella punta di spettacolarità in più a un gioco che presenta, già adesso, diversi aspetti positivi. All'ultimo E3 è stata presentata una versione beta di *Eternal Darkness* che ha permesso a molti addetti ai lavori di farsi un'idea concreta del gameplay, nonché di sondarne le qualità grafiche. Sotto questo punto di vista, i pareri sono stati entusiastici: il gioco dei Silicon Knights girava in alta risoluzione mostrando delle chicche grafiche di sicuro impatto, come il light sourcing in tempo reale (che ha reso famosi i passaggi notte/giorno di *Zelda*) utilizzato per la rappresentazione di tutte le sorgenti luminose.
La cura per il design dei personaggi è un'altra delle qualità che saltavano all'occhio in quella versione primordiale del gioco, con il protagonista ben delineato nella sua splendente armatura e già "rifornito" di ottime animazioni per i movimenti base.
Una nota di merito arriva anche dalle telecamere, che sfruttano un sistema di inquadratura dinamica piuttosto efficace, seguendo i momenti più drammatici con zoomate e campi lunghi che accentuano la già ottima atmosfera riprodotta dal gioco.

Le inquadrature accentuano il tono "epico" del gioco

### TUTTO PERFETTO? QUASI...

L'unico grosso difetto di *Eternal Darkness*, così com'era stato mostrato agli addetti ai lavori, era il frame rate, con una fluidità un po' compromessa dall'imponente dettaglio grafico.
Lo stesso utilizzo intensivo delle luci calcolate in tempo reale, sembra aver inciso in modo pesante sui fotogrammi al secondo mostrati dal gioco, con scatti evidenti nelle fasi più concitate o nelle ambientazioni riprodotte più minuziosamente.
Ad ogni modo, la stessa Nintendo of America ha precisato che il gioco si trova ancora in piena fase di sviluppo, e che i difetti più evidenti saranno corretti nella versione finale che includerà, inoltre, diverse "novità" non ancora implementate ai tempi della sua prima apparizione all'E3.

Cosa ci attende in fondo alla scala?

Una prova di equilibrio del protagonista.

**Con un'ottima regia ed una realizzazione tecnica di primo piano (a parte il frame rate) *Eternal Darkness* sembra già promettere molto bene per tutti gli appassionati del genere arcade/adventure.
Se tutte le parti critiche del gioco verranno realizzate con cura, e saranno risolti i problemi di fluidità, ci troveremo di fronte al primo vero titolo "adulto" per questa troppo spesso bistrattata console.**

Le ambientazioni, pur essendo in tempo reale, sono ricche di particolari

### UN GENERE TROPPO VIOLENTO

**Il settore survival horror è sempre andato a braccetto con uno degli aspetti peggiori della "regolamentazione" del divertimento, ovverosia la censura. Già il primo *Resident Evil*, nell'ormai lontano 1996, subì più volte il passaggio delle classiche forbici a causa di alcuni passaggi giudicati troppo violenti (ma allora l'età consigliata sul retro della confezione che ci sta a fare? Mistero...). Sul fronte Nintendo, grazie ad una minore diffusione del formato, le acque sono state sempre abbastanza tranquille, con solo qualche debole polemica generata dalla serie *Turok* in cui, effettivamente, la violenza ha sempre ricoperto un ruolo cardine. Ora è il turno di *Eternal Darkness*, gioco che (per fortuna sua) punta più sulla paura "psicologica" che su quella resa attraverso immagini, evitando così in modo abile le attenzioni, per nulla volute, della censura videoludica.**

# WARCRAFT III

DI AMEDEO RABOTTINI janus@edmaster.it

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | BLIZZARD |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | STRATEGICO IN TEMPO REALE |
| GIOCATORI | |
| SITO WEB | www.blizzard.com |
| USCITA | Fine 2000 |

Un simpatico nano da combattimento!!

**Le aspettative su quest'ennesima produzione sono davvero molteplici: dopo il mezzo Bluff di *Tiberian Sun*, in attesa del nuovo *Dark Reign2*, la voglia di mettere le mani su *Warcraf3* cresce di giorno in giorno. Visto che stanno provando *Warcraft2* via Internet (finalmente), la Blizzard ha intenzione di ridefinire il genere dei giochi strategici in tempo reale. Non ci resta che aspettare fiduciosamente!!**

*Starcraft, Warcraft, Diablo*, ovvero: come la Blizzard è riuscita a conquistare (e a ragione) il cuore di gran parte della comunità videoludica. Mentre per il primo non è previsto alcun seguito, i nuovi episodi di *Diablo* e *Warcraft* hanno da subito suscitato grande euforia nel pubblico ma, se mi si permette, è proprio *Warcraft* a costituire la novità più interessante, un sequel con la S maiuscola. *Warcraft III* costituisce infatti uno strategico sui generis, tanto che alla Blizzard non vogliono sentir parlare affatto di "strategico", piuttosto di RPS, ovvero "role-playing strategic game", una definizione che si commenta da sola. In soldoni le vostre preoccupazioni non saranno più puramente gestionali, di costruire nuovi edifici, acquisire nuova tecnologia o produrre unità: a questi aspetti comunque presenti ne verranno integrati altri decisamente più ruolistici. Ci si riferisce all'evoluzione di una storia redatta ad arte, al reclutamento degli esseri che incontrerete nel mondo circostante, a un'interazione totale con quest'ultima, alla risoluzione di varie quest. In effetti si va molto al di là del classico strategico attraverso una riduzione numerica dei manipoli da voi controllati e a favore di una più ampia caratterizzazione. Perno fondamentale saranno, i questo senso, gli eroi appartenenti ad ogni razza che saranno veri e propri condottieri. Ogni eroe è unico, con una sua storia e peculiarità esclusive, definite queste dal flessibile sistema delle skill (non a caso, i giocatoti di ruolo capiranno perfettamente cosa intendo). Ognuno poi, con l'avanzare del gioco, acquisirà dei punti esperienza che gli consentiranno di avanzare di livello. Ciò si traduce nel miglioramento delle abilità o addirittura nell'acquisizione di nuove. Saranno, come detto, i leggendari eroi a porsi al comando delle truppe, e un parametro fondamentale sarà l'attitudine alla leadership, che determinerà il numero di squadre che potranno essere comandate. Così l'eroe orco Blademaster sarà un terribile guerriero, ma anche un capo poco carsmatico, mentre il Warlord, anche se non fortissimo, avrà tale capacità da consentirgli di comandare molte più truppe dell'altro. Un altro importate elemento è la presenza degli NPC, i personaggi non giocanti. Questi saranno sparsi per il mondo di *Warcraft* e potranno essere arruolati o contribuire all'acquisizione di nuove tecnologie.

La possibilità di giocarlo in 3D dovrebbe renderlo ancora più giocabile.

Gli orchi di Warcraft 2 sono tra i personaggi più amati e popolari dei videogiochi.

### GLI ORCHI DEL FUTURO

Sicuramente il loro ruolo non si limiterà alle componenti appena dette, ma la Blizzard non ha voluto approfondire l'argomento. Al contrario è stata molto chiara quando ha parlato delle risorse monetarie, che andranno accumulate principalmente attraverso razzie in villaggi nemici e risolvendo le varie quest. La caratterizzazione, ovviamente, non viene negata neanche alle varie unità che ugualmente saranno dotate di skill particolari per non sacrificare affatto la profondità strategica: l'intento, infatti, è di mantenerla comunque elevata e, a giudicare dalle abilità messe a disposizione ad ogni tipo di unità, direi che anche qui hanno fatto centro. Una novità di rilievo è costituita dal numero delle razze disponibili, che passano da due a sei. Purtroppo la Blizzard non ha dichiarato quali esse siano, a parte umani, orchi e i demoni della Burning Legion. Voci di corridoio insistono comunque sulla presenza dei non morti e io, francamente, spero proprio che non si sbaglino! Le ultime righe spettano, chiaramente, alla visualizzazione grafica, interamente poligonale e basata su modellazioni scheletriche ed epidermiche che potranno assicurare, a quanto si dice, un gran numero di fotogrammi di animazione. Purtroppo la Blizzard è stata molto vaga circa la data di uscita per cui vi conviene mettere l'anima in pace ed aspettare. In ogni caso, nostro malgrado, ormai siamo abituati veramente a tutto. Sbaglio?

## ORCHI: UNA NOBILE ORIGINE MA UNA TRADIZIONE INFANGATA!!

**Nei precedenti *Warcraft* gli orchi erano indicati come una specie di animali infimi ed assetati di sangue, senza orgoglio né onore. Tuttavia, come avrete modo di apprendere dalla storia di *Warcraft III*, gli orchi sono una razza tutt'altro che spietata, ma altamente spirituale. Chi conosce bene i war games non potrà fare a meno di accostare l'Orda agli Indiani d'America e, per certi versi, ai temibili berserker scozzesi. Rituali sciamanici e valore in battaglia ne fanno, in *Warhammer* e simili, una razza affascinante e mistica come nessun altra.**

# VAMPIRE - THE MASQUERADE: REDEMPTION

DI DANIELE DELLAFIORE della@edmaster.it

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | ACTIVISION |
| SVILUPPATORE | NIHILISTIC |
| GENERE | GDR |
| GIOCATORI | 1-8 |
| SITO WEB | www.activision.com |
| USCITA | PRIMAVERA 2000 |

Due veri duri questi qua...

***Vampire* consentirà ad un giocatore di prendere in mano le redini della partita ed essere lo storyteller del gioco, ricreando così una simulazione dei GDR da tavolo. Riuscirà ad offrire qualcosa di veramente nuovo? Riuscirà a proporre una storia giocabile in singolo in ogni caso appassionante e ben strutturata, a farci immergere in un mondo reale e a non farci ridere sulle assurdità delle situazioni che si creano? Le premesse ci sono tutte, ma purtroppo non abbiamo ancora toccato niente con mano e quindi non possiamo dire niente di certo. Il nuovo anno ci porterà molte sorprese e non vediamo l'ora di mettere le mani su *Vampire*.**

Il mondo dei Giochi Di Ruolo su PC potrebbe essere vicino ad una svolta decisiva: sarà vero? Purtroppo dovremo aspettare ancora uno o due mesi per poter rispondere a questa domanda.
*Vampire -The Masquerade: Redemption* , l'imminente gioco di Nihilistic basato sull'omonimo Gioco Di Ruolo della White Wolf non è ancora stato completato ed è certamente il gioco più atteso da ogni appassionato di GDR per computer, dato che potrebbe davvero rappresentare una rivoluzione per il genere. Ma procediamo con ordine.
Il mondo di *Vampire* è il "World of Darkness", un mondo apparentemente simile al nostro, ma dove le trame degli ignari mortali sono tessute da esseri potenti ed oscuri. I vampiri sono tra questi: vivono di notte fuggendo la luce del giorno e cibandosi del sangue degli umani. Ma gli umani non sono solo una fonte di nutrimento per i figli di Caino (Caino, secondo la tradizione, fu il primo vampiro e "cainita" è un sinonimo di vampiro), essi rappresentano anche un'utilissima forza lavoro se trasformati in ghoul: schiavi né umani, né vampiri completamente assoggettati alla volontà dei loro maestri (ecco da dove derivano i Coolflame-izzati di PK! NdMatt). Un vampiro è una creatura potentissima, sia perché è in grado di rigenerare le ferite che gli vengono inflitte, sia per la sua padronanza delle "discipline" vampiriche: poteri sovrannaturali tipici di questi esseri. Può sfondare un portale a pugni, può resistere a fendenti come a raffiche di mitra, può rendersi invisibile, può comandare il corpo e la mente di un essere umano. Anche i vampiri comunque, che a prima vista potrebbero apparire come creature praticamente immortali, hanno molto da temere: oltre al fuoco e alla luce del sole, la vera fede, virtù di quei pochi che ripongono la loro vita nelle mani di un essere superiore, può distruggere queste creature dannate; inoltre altre creature altrettanto mostruose, come i licantropi, vagano per l'oscuro mondo a caccia di succhiasangue. A mietere più vittime tra i vampiri sono però i vampiri stessi i quali, assetati di potere e pienamente consci delle debolezze della propria stirpe non disdegnano di trucidare i loro simili, sebbene la parola "simili" possa apparire inopportuna. Sono infatti tante le differenze che intercorrono tra i vari clan formatisi nei secoli che vampiri appartenenti a clan differenti appaiono come esseri totalmente diversi. Ogni clan è contraddistinto da una caratteristica particolare, come l'estrema bellezza, oppure l'estrema bruttezza ed è a conoscenza di discipline note solo ai membri. Non si può entrare in un clan, ma vi si nasce: ogni cainita appartiene al clan del suo "sire", ovvero il vampiro che lo ha reso suo simile.
Se la vita di un vampiro, che braccato da umani, come da creature sovrannaturali, deve anche guardarsi dai suoi stessi "fratelli", non è mai tranquilla, quella di Christof Romuald, il protagonista della nostra avventura, è ancora più movimentata: è egli, infatti, un crociato che in vita ha lottato per distruggere i vampiri e che si ritrova ad essere tramutato in uno di quei mostri a cui ha sempre dato la caccia.

Molto evocativa, molto.

Non si può mai cenare in pace in questo dannato mondo...

Non mancheranno gli incantesimi, e il motore presenta parecchi effetti speciali.

## STORIE DI VAMPIRI

Da quel che si sa la trama principale di *Vampire* sarà quanto mai intrigante e complessa, e tenterà di coinvolgere emotivamente il giocatore e di spingerlo ad entrare nei panni di Christof: durante la lunga avventura dovremo compiere parecchie scelte e il gioco ci spingerà a farle come se fossimo davvero il protagonista della storia. Puntano molto su immedesimazione e atmosfera alla Nihilistic, oltre che su una trama varia e lunga che ci porterà a girare parecchie città quali Praga, Vienna o New York sia in epoca medioevale che ai giorni nostri.

## VERO GDR SU COMPUTER?

**Non vogliamo entrare in un possibile dibattito del tipo "*Vampire* è vero GdR oppure i GdR da tavolo restano inarrivabili per una simulazione al computer?". La risposta a questa domanda non ci interessa. Quello che conta è che probabilmente *Vampire* riuscirà ad offrire un'esperienza completamente nuova a tutti: la possibilità di giocare in un mondo che è vivo e cambia grazie alla presenza dello storyteller umano, e al contempo nasconde la presenza del master in quanto i giocatori interagiranno soltanto con il mondo circostante.**

Lo scenario contiene un buon quantitativo di oggetti, speriamo di poterli usare tutti.

## ALTRI AVVENTURIERI...

**In questo periodo abbiamo potuto giocare a *Ultima IX* e a *Torment*. Il primo è stato un po' una delusione a causa di una serie di pessime scelte di design. Il secondo invece riesce ad immergere il giocatore in un mondo verosimile e seppur basato su un engine abbastanza limitato riesce abilmente ad aggirare i problemi che ne derivano, evitando di rendersi ridicolo agli occhi del giocatore come fa invece *Ultima IX*. Ad ogni modo se *Vampire* sarà quello che ci aspettiamo nessuno di questi due titoli potrà tenergli testa.**

Dunque la varietà di ambienti e situazioni è quasi garantita, come lo è anche l'atmosfera che sarà ricreata grazie anche al fatto che l'ambiente sarà tridimensionale con un motore completo di tutti gli ultimi ritrovati, e garantirà un'ottima immersione nel mondo di gioco. Da notare ch,e pur utilizzando una visuale tipica degli action adventure 3D, in *Vampire* non ci si muoverà controllando direttamente il personaggio ma, sullo stile degli altri GDR, cliccando sul punto della zona in cui si desidera andare. Insomma, niente combattimenti frenetici o sistemi di controllo in cui bisogna essere rapidi con le dita: questo non può che farci piacere, dato che fa presagire come *Vampire* non abbia alcuna intenzione di essere uno dei cosiddetti Action GdR, vale a dire dei giochi arcade con i personaggi che salgono di livello. Al contrario tenterà di offrire interazione e giocabilità ai livelli di *Fallout*, ma con in più grandi potenzialità multiplayer che, se ben implementate, potrebbe davvero dare il La a un nuovo stile di gioco.

### MASTER OF PUPPETS

Arriviamo quindi al punto cruciale: la grande novità di *Vampire* sta nella possibilità di giocare le cronache in multiplayer con un master. Uno dei giocatori prenderà quindi le redini del gioco e diventerà story teller: sarà lui a gestire lo svolgersi dell'avventura e ad interpretare tutti i personaggi non giocanti.

E' chiaro che un'opportunità simile è una vera e propria rivoluzione per il genere. I giochi single player spesso soffrono di un'eccessiva rigidità causata dalla linearità della trama e nei GdR online al contrario spesso manca un obiettivo o una storia appassionante che coinvolga il giocatore. Questa soluzione pare essere l'uovo di colombo ed è tra l'altro il primo vero tentativo di riproporre il feeling dei GdR da tavolo su computer.

Ovviamente per sfruttare questa possibilità si dovrà essere collegati ad Internet, oppure disporre di una rete locale per poter giocare con degli amici, ed entrambe le soluzioni hanno dei lati negativi. Per fortuna il futuro di Internet in Italia sembra essere roseo in questi ultime settimane, e l'avvento delle linee ADSL potrebbe rendere il gioco multiplayer una realtà finalmente alla portata di tutti.

Risolti questi problemi, *Vampire* consentirà ad uno storyteller di far vivere le sue avventure nel World of Darkness a 8 giocatori umani, controllando lui stesso tutti gli altri personaggi della storia.

Da notare come *Vampire* non sia l'unico gioco in preparazione ad offrire questa possibilità: infatti alla Bioware, (quelli di *Baldur's Gate)*, stanno preparando *Neverwinter Night*, un GdR ambientato ancora nei Forgotten Realms che consentirà ai Master di tutto il mondo di crearsi i propri scenari e farvi giocare gli amici. Il gioco di Bioware uscirà però tra un anno, anche se si hanno già molte informazioni su come sarà e sembra offrire ancora più libertà per quanto riguarda la creazione delle avventure rispetto al gioco di Nihilistic, mentre al contrario potrebbe essere più orientato al combattimento di quanto non lo sia *Vampire*.

Ci troviamo vicini ad una svolta. Due anni fa *Fallout* ha rilanciato i GdR per computer; molti prodotti lo hanno seguito e molti altri lo faranno, quasi ogni editore vuole avere il proprio GdR da proporre sul mercato. Pochi sono i prodotti convincenti e soprattutto nessuno riesce a dare una spinta di innovazione vera e proprio. Se *Vampire* riuscisse nel suo intento potrebbe davvero essere la "scossa" tanto attesa.

In basso l'interfaccia sembra occupare una discreta porzione dello schermo.

Da questa foto traspare un'approccio di tipo tattico al combattimento.

Non c'è niente da dire, le ambientazioni sono molto ben realizzate ed evocative.

Tranquilla, ci penso io a questo pallone gonfiato.

# AMEN: THE AWAKENING

DI AMEDEO RABOTTINI janus@edmaster.it

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | **CAVEDOG** |
| SVILUPPATORE | **INTERNO** |
| GENERE | **SPARATUTTO** |
| GIOCATORI | **1** |
| SITO WEB | **www.cavedog.com/amen** |
| USCITA | **Primo trimestre 2000** |

Il mondo dei videogiochi è un universo strano e per certi versi complicato: quello degli sparatutto in soggettiva in particolare è del tutto peculiare. Dopo l'illuminante esperienza di *Half-Life*, infatti, ci si sarebbe potuto aspettare una concreta valorizzazione del gioco in singolo, ma gli sviluppatori, sempre con maggiore frequenza, si stanno dedicando esclusivamente al multiplayer. Salvo, per fortuna, rare eccezioni. Tra le promesse più allettanti, in questo senso, non si può non tener d'occhio il capolavoro annunciato della Cavedog: *Amen, The Awakening.*

Corre l'anno 2032, e il giorno della vigilia di Natale e tutto sembra procedere normalmente. Improvvisamente una pazzia omicida si sveglia in un terzo della popolazione mondiale: in un attimo il caos, città bruciate e milioni di morti. Immediatamente gli stati europei riescono ad organizzare una resistenza e a creare una zona sicura dove la gente possa mettersi al sicuro; contemporaneamente gli "affetti" preparano un'invasione nel Nord America che diventa loro dominio distruggendo presidi militari e apparati governativi.

Per rimediare parzialmente a questa situazione viene allora costituita una task force il cui uomo di punta è Bishop Six: il vostro alter ego sarà protagonista fondamentale nello svolgimento delle missioni che dovranno provvedere a scoprire il mistero che si trova dietro quanto accaduto.

Alcune ambientazioni sono davvero realistiche e particolareggiate.

## IL CUORE DEL GIOCO

Il gioco si sviluppa attraverso 12 "atti", e tutto lo staff è più volte tornato su questo concetto. L'atto, almeno nelle intenzioni, costituisce una ripartizione notevolmente differente e più moderna dei tradizionali livelli. Mentre in altri sparatutto un livello può includere diversi piani, un atto è come se comprendesse tanti livelli narrativamente intensi e reali. La narrazione, in effetti, costituirà parte fondamentale di *Amen*, garantendo, si spera, un'immersione totale e, soprattutto, plausibile. Per la prima volta in uno sparatutto capita di sentire la parola "realismo" e credo sia significativo sulle intenzioni della Cavedog. Un paragone più volte usato è stato quello del film: un film interattivo di cinquanta ore, e il punto di riferimento non può che essere *Half-Life* che, almeno secondo quelli della Cavedog, sarà finalmente sorpassato. Punto fondamentale nella costruzione della sceneggiatura è la libertà d'azione, intesa come scelta dello stile di gioco da adottare: ogni atto può essere portato a termine utilizzando una quantità di diverse vie. Per gli estimatori di *Quake* ci saranno certamente frag a volontà, ma nulla toglie che i giocatori più "intelligenti" potranno tranquillamente evitare la via bellica utilizzando la materia grigia: per sorpassare un posto di blocco potrete optare per la distruzione totale, ma i più accorti noteranno, per esempio, la presenza di un condotto d'aria che vi farà risparmiare tempo e fatica. Senza contare che gli avversari daranno l'allarme chiedendo manforte ogni volta che vi butterete selvaggiamente nella mischia. Non è che l'elemento sparatutto sia limitato, solo sarà più difficoltoso. Se per esempio dovrete distruggere un generatore e vi farete scoprire, anche dopo averlo distrutto vedrete comparire una squadra di "affetti" intenta ripararlo immediatamente: risulterà più comodo allora introdurvi ed uscire senza che nessuno si accorga di voi. Grossi sforzi sono stati impiegati quindi per una avanzata gestione dell'intelligenza artificiale. Il motore grafico che supporterà il tutto sarà proprietario e in grado di gestire, oltre i consueti effetti di luce, anche le superfici curve per un dettaglio senza precedenti.

Le atmosfere tetre non mancano in Amen.

Per sfuggire agli "affetti" andranno utilizzate tutte le strutture esistenti, anche queste simil-fogne.

**Di carne al fuoco ce n'è tanta, ma come al solito si tratterà di vedere se tutti i buoni propositi troveranno una concreta realizzazione. Intanto la linea di separazione tra film e videogioco sembra assottigliarsi ulteriormente, e non possiamo che augurarci che questo *Amen* riesca una volta per tutte ad essere un'esperienza globale, totale, nuova. In due parole, veramente interattiva.**

Qua è successo qualcosa...

No, la Metropolitana Milanese non c'entra nulla.

## OMEGA NET: QUANDO IL GIOCO DIVENTA REALE

**Non c'è che dire, alla Cavedog hanno voluto fare le cose a regola d'arte approfondendo alla grande il background che sottende *Amen*. Supponendo la catastrofe totale, gli sceneggiatori hanno immaginato che la resistenza riuscisse a mantenere una linea di comunicazione di fortuna, chiamata Omega Net, all'interno della quale si potessero reperire tutte le informazioni e le linee di manovra delle azioni di guerriglia contro gli affetti. Questa rete, e qui viene il bello, è stata veramente sviluppata: alla Cavedog hanno costruito Omega Net e la stanno arricchendo di aggiornamenti fittizi che non possono non contribuire ad accrescere l'atmosfera totale del gioco! Potere entrare in Omega Net andando all'indirizzo: www.cavedog.com dove troverete la cronaca completa degli accadimenti dell'anno 2032. Siamo senza parole...**

# RECENSIONI FEBBRAIO 2000

VOTO

GLOBALE 0.0

**GIOCABILITA'**
La voce più importante della pagella. Più il gioco è divertente, intrigante e con un buon controllo, più alto è il voto

**LONGEVITA'**
La lunghezza vera e propria del gioco, il valore di "rigiocabilità", il livello di difficoltà. Si parla della durata vera e propria di un videogioco

**GRAFICA**
L'aspetto puramente visivo di un gioco viene qui giudicato: l'uso dei colori, la resa delle animazioni, il livello di dettaglio, la velocità di gioco

**SONORO**
Il commento sonoro di un gioco è importante, questa voce giudica la colonna sonora, così come gli effetti

## FIGLIO DI COTANTO PADRE

Un mese d'eccezione per le recensioni, ma d'altronde non poteva rivelarsi diversamente questo primo "dopo Natale". Figli di cotanto padre, seguiti eccellenti che rovinano il nome della famiglia o figliol prodigo che rinverdisce i fasti di una casata? *Quake III, Unreal Tournament, Opposing Force, Imperium Galactica II. Ancora: Gran Turismo 2, Virtual On 2, Fighting Force 2, Donkey Kong 64, Chrono Cross, Saga Frontier 2, Parasite Eve 2, The House of the Dead 2.*
Sembra che non si riesca a recensire altro che seguiti di seguiti, tanto per rimanere in tema, non manca quello *Street Fighter III* che fino a un lustro fa avrebbe meritato la copertina di J che invece, guarda caso, va a MDK, Il secondo.
Ma le riflessioni vanno fatte su *Gran Turismo 2* e *Donkey Kong 64*, nella celebrità i meno riusciti tra i tanto attesi seguiti che vi presentiamo questo mese: da una parte la Poliphony Digital ripropone un *GT* espanso e perfezionato nell'idea, ma non nella realizzazione tecnica, che appare a tratti addirittura lacunosa. L'hardware della Psx è quel che è, lo sappiamo tutti, ma *GT2* riesce a rivelarsi peggiore del suo predecessore graficamente. Fortunatamente poi il gioco è quello che tutti ci aspettavamo, un grande gioiello. Dalla sua la Rare, invece, non è riuscita a tirar fuori dal cilindro nulla di particolarmente innovativo ed esaltante. Se comunque *DK64* rimane uno dei migliori titoli in assoluto per Nintendo 64 e nel suo genere, manca forse quel pizzico, quel colpo di genio che, parafrasando il prode Galliano che ha recnesito il gioco, sembra essere di esclusiva proprietà di Miyamoto.
Il prossimo mese i tanti e famosi seguiti dovrebbero lasciare il passo a prodotti più freschi e prima o poi sarà anche tempo di *Black & White* e così via (a proposito, di *Shen Mue* ne abbiamo parlato? Lo faremo in uno speciale in futuro, oltre alla recensione ovviamente), tenendo bene in mente che videogiochi sono i giochi nuovi, ma anche i seguiti, perché non ci si può lamentare di un *Quake III*, anche se il discorso si fa diverso con *Ultima IX*...

### TERMOMETRO

La febbre è stata la fedele amica e compagna (bastarda) degli ultimi giorni di chiusura per Tha Editor di Joypad, che si è passato il capodanno in casa a festeggiare in modo perlomeno discutibile. Un bel modo per iniziare il 2000, il tutto mentre J (il primo numero) veniva distribuito dappertutto tranne che nel suo infame paesotto di frontiera (Vimdrone – MI).
Buon 2000!

## J MOST PLAYED

### GRAN TURISMO 2

Non sarà la perfezione fatta videogioco come tanti si aspettavano, ma il titolo Sony riesce comunque nel suo intento, attirare magneticamente l'attenzione. Le centinaia di vetture, le decine e decine di diverse manifestazioni, l'enormità delle opzioni di configurazione delle macchine e tanto, tanto altro ancora.
Ora non ci tocca che aspettare la versione per PS2, consci del fatto che probabilmente sarà "solo" *GT2* con un bel make-up cosmetico.

### THE HOUSE OF THE DEAD 2

Difficile, impegnativo, vario e lungo. Lo sparatutto della Sega si dimostra subito come uno dei migliori acquisti per gli appassionati del genere.
A patto di avere buona mira e tanta pazienza. La versione europea, con tanto di pistola "quasi" omaggiata nel prezzo base, è una conversione riuscitissima, l'unico problema potrebbe essere la scarsa reperibilità.

### UNREAL TOURNAMENT & QUAKE III

In rete sono i re indiscussi del genere, difficile decidere chi vinca tra i due. Sta di fatto che le poche occasioni per giocare in rete di cui abbiamo potuto godere prima e dopo le vacanze natalizie sono state spese a favore dei giochi iD e GT.
D'obbligo una bottiglia da due litri di caffè freddo solubile e un kit da "non dormirò per una settimana" in caso di torneo inter-parrocchiale.

# SHEN MUE 1ST CHAPTER: YOKOSUKA

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | SEGA |
| SVILUPPATORE | AM2 |
| GENERE | F.R.E.E. |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| SITO WEB | www.shenmue.com |

DI GIANLUCA TABBITA ryo@edmaster.it

JOYPAD ARGENTO

VOTO **9**

**GIOCABILITA' 9**
+ Infinite possibilità di interazione
- La conoscenza del giapponese è fondamentale per progredire

**LONGEVITA' 9**
+ Sconfinato nell'estensione e negli eventi
- Se vi piacciono solo gli arcade puri potrebbe stufarvi

**GRAFICA 10**
+ Lo stato dell'arte per effetti, modelli poligonali e per generale resa poligonale del Dreamcast
- Qualche rallentamento in presenza di molti personaggi sullo schermo

**SONORO 8**
+ gli effetti sonori e l'audio posizionale ricreano in maniera eccellente la sensazione di realtà
- Il motivo di sottofondo durante l'esplorazione di Yokosuka può diventare monotono

*Shen Mue* affascina il giocatore, trasportandolo per ore che sembrano minuti in una realtà alternativa dopo aver provato la quale gli altri giochi vi sembreranno piccole e primitive creazioni. Era difficile risolvere tutti i problemi pratici di uno scenario vivente e coniugarlo con una storia e una giocabilità di alto livello. Al primo tentativo Yu Suzuki e l'AM2 ci sono riusciti quasi senza commettere errori. Ed è un quasi miracolo. *Shen Mue* è il gioco che vi ammalierà e vi porterà anche a fare qualche riflessione, sulla nostra realtà e le realtà alternative e ricordiamolo, non vedrete il bollino J Oro solo per l'enorme limitazione della lingua giapponese, ma per il massimo riconoscimento di J vi rimandiamo all'uscita della versione americana.

"Il Gioco di Ruolo è cambiato. E non sarà mai più lo stesso". L'incipit del video dimostrativo di *Shen Mue*, conosciuto nel corso del 1998 come *Project Berkeley*, non è mai stato vero quanto oggi, dopo aver finalmente potuto provare e testare il colossal Sega. Che *Shen Mue* abbia richiesto gli sforzi congiunti di uno staff di 200 persone è cosa nota. Che siano stati necessari investimenti per 20 milioni di dollari anche. Che sia un sogno di Yu Suzuki finalmente diventato realtà è trapelato dalle numerose interviste concesse dal padre di *Virtua Fighter* e *Daytona USA*. *Shen Mue 1st Chapter Yokosuka* è un *F.R.E.E.* ovvero *Full Reactive Eyes Entertainment*, nato per rivoluzionare i GdR, e finalmente lo abbiamo fra le mani. Sulla *macchina dei sogni* inizia il sogno più bello.

### L'ABITO NON FA IL MONACO... MA AIUTA!

Prima di tutto quello che andiamo ad esaminare è solo il primo capitolo di una serie di episodi, di cui per il momento non si conosce il numero o l'estensione. Yu Suzuki meditava questo titolo da anni e aveva nel cassetto un tale numero di idee, luoghi e avvenimenti che lo sviluppo stava iniziando a impiegare risorse, umane e finanziarie, al di là dei peggiori incubi di un produttore. Quindi per evitare che *Shen Mue* fosse l'ultimo gioco della Sega (e per evitare che fosse venduto su una decina di GD-ROM), AM2 ha acconsentito affinché fosse diviso in più "capitoli". *Shen Mue* si presenta in un enorme package costituito da una custodia di cartone dove troneggia la stupenda illustrazione di Ryo Hazuki, Shenhua Rei e Souryu. All'interno del package: un CD case doppio del tipo di quelli già utilizzati per *Virtua Fighter 3*, più un terzo con lo Shen Mue JukeBox, un CD musicale dove sono presenti alcuni dei brani utilizzati nel gioco, specialmente quelli che possiamo ascoltare nei locali notturni, di estrazione Jazz & Blues, Rap, tropical e Hip Hop. Con un sound caldo e adulto, decisamente differente dalle colonne sonore tipiche degli altri adventure e dei GdR, questo CD è un gradito bonus in un gioco che purtroppo viene venduto nei nostri negozi a cifre astronomiche che talvolta sfiorano le 180 mila lire.

### CATAPULTATI IN UNA REALTÀ ALTERNATIVA

E ora è arrivato il momento di sentire cosa si prova ad indossare il giubbotto di Ryo Hazuki! L'interazione con *Shen Mue* all'inizio è spiazzante. Dove finisce la presentazione e inizia il gioco? Tutta la stupefacente grafica è calcolata in tempo reale e il lungo antefatto che costituisce la vera presentazione sfoggia un realismo degli ambienti e dei modelli tridimensionale, una tale drammaticità e teatralità dei movimenti e delle espressioni, texture, effetti di illuminazione e motion blur talmente realistici che si stenta a credere che il tutto sia calcolato in realtime.
Eppure si muove. Dopo la scena del drammatico assassinio di Iwao Hazuki, maestro d'arti marziali dello stile Hazuki e nostro severo, ma amatissimo genitore, ci svegliamo nella nostra stanza, nel nostro abitato con giardino e dojo, nel quartiere Yamanose della città Yokosuka, Giappone, anno 1986. Ryo Hazuki, il protagonista, ha 18 anni e naturalmente una sola cosa in mente: i nemici di suo padre ora sono i suoi nemici, la vendetta è la sola alternativa (e come disse un regista di Honk Kong, anche un movente ideale nella trama di un film d'azione).

> In un mondo di queste dimensioni si è naturalmente portati a guardarsi intorno, a esplorare e ammirare e solo dopo molte ore di interazione si ricorda che anche in *Shen Mue* c'è uno scopo da raggiungere e che tutta la meraviglia che abbiamo visto finora sono solo elementi di contorno a una trama estremamente ricca e complessa

### TECNICA AL LIMITE

Nella stanza di Ryo la luce che proviene dal lampadario della stanza agisce dinamicamente sul nostro giubbotto mettendone in risalto la parte che si trova sulle nostre spalle. Nel muro di fronte a noi c'è il nostro kimono, sul comodino una sveglia le cui lancette indicano le ore 8 e 32 e si muovono velocemente, a indicarci che il giorno a Yokosuka scorre rapidamente. Possiamo aprire ogni singolo cassetto, sportello o armadio. Dovunque ci sono oggetti che possiamo usare o esaminare. Abbiamo perduto una buona mezz'ora solo per giocare col registratore portatile e le audiocassette trovate nella scrivania: forse è ora di vedere cosa ci aspetta fuori di qua. L'abitato degli Hazuki è enorme. Un lungo corridoio illuminato dal neon agisce sempre dinamicamente sul modello di Ryo e sulle pareti circostanti; interruttori per spegnere e accendere qualsiasi lampada; un telefono nell'ingresso. Proviamo a usarlo e incredibilmente ci dà il segnale di libero. Le dita di Ryo compongono una cifra a casaccio, risponde una voce della Telecom giapponese che svanisce in

**"Il vero uomo ama sentire la pioggia sulla pelle, l'uomo saggio preferisce usare l'ombrello". A quanto pare Ryo appartiene alla prima categoria di individui.**

I nostri vicini di Yamanose, il quartiere montano di Yokosuka.

Ryo viene inquadrato da dietro per la maggior parte del tempo, come un gioco che non voglio citare per non fare inopportuni paralleli.

dissolvenza mentre abbassiamo la cornetta. In cucina Ine-san, l'anziana domestica di casa Hazuki, ha appena finito di preparare la colazione. Dopo averle rivolto qualche parola sui fatti accaduti di recente, cosa che ci mostra subito come qualsiasi dialogo in *Shen Mue* sia campionato e interpretato con estrema professionalità da doppiatori molto "nel ruolo", un flashback improvviso ci coglie alla vista della tavola imbandita: il ricordo di una scena di dolcezza con nostro padre.
*Shen Mue* è estremamente cinematografico. La grafica, che in diversi aspetti è superiore perfino a quel mostro di potenza poligonale chiamato *Soul Calibur*, svolge certamente la parte del leone, ma tutti i particolari, a cominciare dagli effetti di sottofondo, l'illuminazione, gli eventi atmosferici, la recitazione e il commento musicale, sono curati all'inverosimile e costruiscono un'atmosfera di solido spessore che non viene rotta in nessuna occasione.
Usciamo di casa, senza dimenticare di mettere le scarpe e prendere i soldi che per il momento ci verranno offerti da Ine-san, in attesa che il nostro Ryo sappia procurarsi da solo di che sostenersi, e aggiriamoci in questo mondo virtuale. E' dicembre e sopra di noi si stanno addensando fumose nuvole di neve, che più tardi scenderanno a coprire Yokosuka. Gli eventi atmosferici cambiano in tempo reale, come anche il colore e la qualità dell'illuminazione naturale. Nello stagno artificiale nuotano numerosi pesci variopinti, animati come solo in *Get Bass* abbiamo potuto osservare. Che la Sega abbia profuso il suo copioso know-how tridimensionale in *Shen Mue* non è mistero, ma è comunque stupefacente ammirare come nella memoria del Dreamcast abbia trovato posto grafica di tale qualità e quantità. Nel dojo in fondo al cortile una cut-scene ci introduce a Fukuhara, discepolo di Iwao Hazuki, un ragazzo dal viso largo e onesto che si è allenato insieme a Ryo dall'età di 15 anni. Al di là dell'enorme portone di casa Hazuki ci aspetta il quartiere di Yamanose, un agglomerato residenziale di provincia riprodotto nel minimo dettaglio. La lunga e tortuosa strada asfaltata si trova in posizione di rilievo rispetto a numerose abitazioni localizzate nello scosceso lato sinistro del monte. Nel cortile di un isolato i nostri vicini stanno animatamente discutendo di primo mattino, vestiti pesantemente per combattere il freddo; una vecchietta sta spazzando l'uscio e due casalinghe con le buste della spesa tornano a casa dal mercato. Ogni animazione è realistica e molto curata.
Questo piccolo quartiere si rivela enorme se confrontato all'ampiezza di altri titoli dall'ambientazione tridimensionale, e infinitamente più vario e dettagliato: per scendere a Yokosuka non ci rimane altro che correre, premendo il grilletto sinistro del pad che regola l'andatura in base alla pressione esercitata sul tasto. Arrivati in città ci troviamo di fronte a uno spettacolo mai visto sullo schermo di una console o computer.
Sulla strada circondata da edifici variegati e minuziosamente dettagliati (ringhiere, balconi, insegne) Yokosuka palpita di vita di fronte ai nostri occhi. Due scolarette vestite alla marinaretta stanno rientrando a casa, una giovane sta acquistando i fiori da una vecchina in kimono sull'uscio del suo negozio, in lontananza possiamo scorgere il fruttivendolo che dai suoi banconi attira il pubblico gesticolando e battendo le mani, un impiegato in moto si fa strada tra i passanti e supera Ryo, mentre il rombo del motore si scorpora gradualmente dal brusio della strada e passa alle nostre spalle con un effetto di audio posizionale. Nella prossimità del negozio di alimentari possiamo ascoltare la musica che proviene dall'interno del locale crescere, man mano che ci avviciniamo alle porte scorrevoli dell'edificio. Attiviamo con il grilletto destro del pad la funzione di zoom che ci permette di ingrandire i particolari e inquadrare gli oggetti o le persone con cui possiamo interagire. Mentre i passanti scorrono intorno a noi questa funzione ne inquadra i volti a pieno schermo. Sono fisionomie estremamente varie e realistiche, includono giovani, bambini, anziani, impiegati, operai, studenti, stranieri di ogni sorta: avranno certamente richiesto mesi di studio e vantano un alto numero di poligoni e texture molto raffinate. Premiamo il

*Shen Mue* è una rivoluzione nel campo dell'intrattenimento elettronico. Perfino il termine di videogioco gli sta troppo stretto perché assomiglia molto di più a una "esperienza di vita": descriverlo tutto in tre pagine è praticamente impossibile

**SECONDO PARERE**

Non appena inizierete a giocare a *Shen Mue*, avrete l'impressione di trovarvi di fronte ad un universo a se stante, qualcosa di assolutamente immenso, qualcosa di sconosciuto fin'ora. La Sega ha mantenuto quello che ci aveva promesso, ha tirato fuori dal cilindro qualcosa che sicuramente entrerà nella storia. Graficamente siamo di fronte ad un gioco che non ha rivali: i milioni di poligoni di *SM* si muovono in maniera allucinante, le mimiche dei personaggi sono stupende, tutto è stratosferico. Buone le musiche; rivoluzionario il sistema di controllo e l'interazione col tutto. Si tratta però di un gioco che, per ora, è riservato ai pochi che hanno una buona conoscenza della lingua giapponese. Se siete fra questi compratelo immediatamente, altrimenti non fatevi del male ed aspettate la versione statunitense.

*di Piermaria Mendolicchio*

VOTO 9

Souryu ci tiene letteralmente per la gola. Non voglio dilungarmi sulla qualità delle texture della sua veste.

Ryo ha una fisionomia che assomiglia vagamente a quella di un giovane Akira Yuki, non trovate?

TERZO PARERE

*Shen Mue* è uno dei giochi più atipici che abbia mai visto. E' la prima volta che è possibile uscire dagli schemi imposti dalla storia compiendo comunque azioni e interagendo con elementi che è possibile anche ignorare bellamente. L'unico mio dubbio riguarda l'evolversi un po' lento della storia principale, mentre per il resto tutto funziona egregiamente con un numero davvero basso di bug considerando la vastità e la complessità dell'area di gioco. Il sistema di combattimento è ben studiato evitando di risultare ripetitivo e evidenziano appieno la cura rivolta nel descrivere il mondo delle arti marziali in maniera affascinante presentando comunque alcune inevitabili licenze narrative. Nel complesso un titolo eccellente anche se il consiglio è quello di aspettare la versione americana.

*di Alessandro Casini*

VOTO 9

L'indovina può aiutarci a scoprire in quale posto o quale persona dovremo trovare per scoprire qualcosa di più sugli assassini di nostro padre.

Non tutti i passanti sono conoscenti di Ryo, ma questa ragazza è una sua vicina di casa, quindi è bel lieta di discorrere con noi.

La drammatica introduzione. L'insegna del dojo Hazuki giace a terra spezzata in due, un presagio terrificante per Ryo.

Questo sarebbe un cosidetto personaggio secondario, eppure Yu Suzuki ha dedicato la massima attenzione anche ai semplici comprimari.

tasto A ed ecco Ryo fermare la persona inquadrata per scambiare due parole.
I dialoghi sono preimpostati, ma seguono un ordine logico. A seconda della situazione le domande e le conseguenti risposte cambieranno: comunque i NPC (not playable characters) tendono ad avere comportamenti che non rompono la sensazione di estremo realismo del gioco, rispondendo ogni volta in modo diverso anche se gli rivolgiamo le stesse domande in un breve lasso di tempo.
Nel quartiere commerciale sono presenti locali e negozi di ogni genere: barbieri, alimentari, macellai, negozi di abbigliamento e cartolerie, punti di ristorazione, pachinko hall, sale giochi e locali notturni. L'estensione di questa parte di città è veramente sbalorditiva. Entrare nei locali al chiuso richiede un caricamento a parte, seppur brevissimo e poco intrusivo, che ci introduce ad ambienti credibili a figura e somiglianza della realtà. Il bar ha i suoi avventori, confusi in una nuvola di fumo mentre il bartender agita il suo drink. Nella sala giochi possiamo trovare individui seduti di fronte a questo o a quel coin-op. Nel locale Karaoke il fruttivendolo, ormai ubriaco, gesticola vistosamente lasciandosi andare dopo una giornata di lavoro. E' interessante notare come *Shen Mue* incorpori anche un sistema di combattimento in tempo reale che non ha niente da invidiare a *Virtua Fighter*: nei parcheggi e i giardini di Yokosuka è infatti possibile fare pratica di una serie di tecniche e combo che attribuiscono a Ryo uno stile ibrido fra i micidiali colpi di gomito dell'Hakkyoku-Ken di Akira e i rapidi movimenti del Jeet-Kune-Do di Jacky Briant. Questo ci porta a ribadire che in fondo la natura di *Shen Mue* è quella di un GdR, sebbene sofisticato e rivoluzionario. Ogni tecnica di Ryo è infatti elencata in una schermata dove numerosi grafici a barre ci mostrano in quale colpo abbiamo fatto i maggiori progressi e quali necessitano invece di più pratica. Alcuni colpi sono addirittura contrassegnati da un istogramma al di sotto della sufficienza, identificando quelle tecniche che non abbiamo ancora appreso. In effetti con la pratica, oppure incontrando alcuni personaggi chiave del gioco, potremo imparare nuove micidiali tecniche che potranno salvarci la pelle.

## MA IL DESTINO ATTENDE RYO HAZUKI..

In un mondo di queste dimensioni si è naturalmente portati a guardarsi intorno, a esplorare e ammirare e solo dopo molte ore di interazione ci si ricorda che anche in Shen Mue c'è uno scopo da raggiungere e che tutta la meraviglia che abbiamo visto finora sono solo elementi di contorno a una trama estremamente ricca e complessa. Shen Mue non è solo quanto di più simile alla realtà virtuale si sia visto finora, ma anche un GdR coi fiocchi. La trama ruota attorno alla ricerca degli assassini del padre di Ryo, investigazione che si rivelerà pericolosa e movimentata, portandoci da Yokosuka fino in Cina, ma per ottenere dei risultati sarà fondamentale seguire gli indizi che ci daranno i nostri interlocutori. A un certo punto verremo a sapere da uno dei barbieri che alcuni marinai potrebbero conoscere i membri della Triade cinese a cui sembrano appartenere gli individui che si sono presentati al dojo Hazuki il giorno dell'assassinio di nostro padre. A questo punto la domanda di default di Ryo, con molte variazioni tra l'altro, diverrà: "Dove si riuniscono i marinai cinesi?". Questa domanda non può comunque essere rivolta a chiunque: ogni NPC ha una diversa esperienza di Yokosuka e dei suoi abitanti, quindi è chiaro che se dovremo chiedere dove si riuniscono di solito i marinai, dovremo domandare a quelle persone che danno l'idea di frequentare "certi" ambienti, come i bar e i locali notturni. Non potremo certo chiedere a Harasaki, la dolce amichetta di Ryo che aiuta la nonna nel negozio di fiori!
Interpellando le persone giuste ci verrà consigliato di dare un'occhiata nei bar, cosa tra l'altro confermata da Tom, il simpatico rasta che si agita perennemente di fronte al bancone degli Hot Dog. Faremo quindi un salto allo Yokosuka bar dove la buttadentro, a seconda dell'orario, ci consiglierà di domandare al barista che si fa vivo alle 17, orario di apertura del locale. Quest'ultimo ci indicherà due posti dove tali personaggi potrebbero trovarsi, l' MJQ Jazz Bar e l'HeartBeats Bar. Quest'ultimo si trova in fondo a un vicolo del quartiere notturno e non è per niente semplice da scovare, ma proprio lì, dopo le 21, potremo rintracciare questi marinai e, dopo uno scontro fisico sotto forma di Quick-Timer Event, avere il nome che ci serviva.

## QUESTO È UN GIOCO, NON UN FILM INTERATTIVO

A proposito dei Quick Timer Event, vorrei spezzare una lancia in favore di Yu Suzuki contro tutti coloro che hanno storto il naso nel sentire che in *Shen Mue* ci sarebbero state scene dove sarebbe stato necessario premere il tasto giusto al momento giusto. I Quick Timer Event non tolgono nulla all'interazione, anzi l'arricchiscono di un elemento dove i riflessi e lo spettacolo diventano i protagonisti, spezzando l'azione tipica di un GDR con scene che non vedo in quale modo sarebbe stato possibile realizzare diversamente, senza nulla togliere ai combattimenti in tempo reale, che pure sono presenti, e in numero cospicuo.
Shen Mue è una rivoluzione nel campo dell'intrattenimento elettronico. Perfino il termine di videogioco gli sta troppo stretto perché assomiglia molto di più a una "esperienza di vita": descriverlo tutto in tre pagine è praticamente impossibile.
E' rappresentazione del reale e, anche se in piccola scala, è il primo titolo capace di infondere vita a uno scenario cittadino complesso. E' tecnicamente sconvolgente per la quantità di modelli tridimensionali, la complessità dello scenario e per le numerose e variegate attività degli abitanti che si intrecciano sullo schermo. E' artisticamente dotato, con una trama ispirata, realistica, adulta, drammatica, con atmosfere di stampo cinematografico coadiuvate eccellentemente da una tecnica mai lacunosa

# ARMADA

| PRODUTTORE | SEGA |
| --- | --- |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | SPARATUTTO |
| GIOCATORI | 1-4 |
| VERSIONE | AMERICANA |
| SITO WEB | www.metro3d.com |

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

SI RINGRAZIA NET.GAME (tel. 02/2667349 - MI) PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

VOTO **8**

**GIOCABILITA' 8**
+ Divertente, lungo, esaltante e intrigante in multiplayer
- Alla lunga ripetitivo se giocato da soli

**LONGEVITA' 8.5**
+ Impegnativo ed estremamente esteso, sei diverse razze esistent
- Può risultare piatto se non si è particolarmente pazienti nel gioco in singoloi

**GRAFICA 7**
+ Buona realizzazione di alcuni pianeti e degli effetti visivi
- In generale abbastanza scarna e lenta nelle situazioni più affolate

**SONORO 7.5**
+ Alcuni temi di fondo decisamente simpatici e riusciti
- Altri più anonimi e senza molto mordente

Tutto quanto detto nell'ultimo paragrafo della recensione vale per quel che riguarda il gioco in multiplayer, diversa la situazione se si è obbligati a giocare da soli: *Armada* alla lunga si rivela piuttosto piatto, non riuscendo a stimolare al meglio il giocatore, sebbene riesca a mantenere alta l'attenzione per un buon numero di giornate. Non aiuta una realizzazione grafica priva di grossi picchi qualitativi (anzi, l'utilizzo di WindowsCE rallenta il tutto) e senza grandi differenziazioni tra una parte e l'altra della galassia e tra i vari pianeti. *Armada* rimane quindi un titolo caldamente consigliato se prevedete di giocarlo assieme a qualche amico, un po' meno in single-play.

Succede che un mondo finisca. Succede che un'enorme diaspora popoli l'universo. Succede che un'armata (pardon, Armada) decida che sia venuto il tempo di riscrivere le regole, in quel momento la diaspora ha fine, i pellegrini tornano a formare una sola voce e l'Armada non può che affrontare la conseguenza delle proprie scelte...

## SONO STATI ANNI DURI...

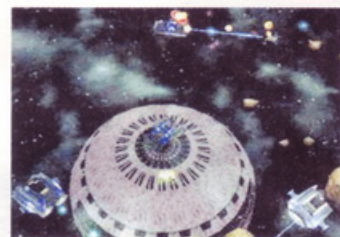
Ma qualcosa è arrivato: buono, cattivo, bello o brutto? Diverso più che altro. Dopo una non troppo lunga (circa una decina di mesi), ma travagliata gestazione, Armada fa la sua comparsa nel mercato americano e viene accolto in maniera a dir poco trionfale dalla critica "internettara", in modo caloroso ma più controllato dalla carta stampata. Quello che doveva essere uno dei più importanti titoli multiplayer dedicati alle potenzialità del gioco in rete del Dreamcast è cambiato, data l'indisponibilità (allo stato attuale delle cose) di una rete degna di tal nome per la console Sega negli States, anche se la situazione sta velocemente migliorando. Quello che si ha tra le mani ora è uno sparatutto con alcuni elementi adventure che, pur non portandolo minimamente a rappresentare un GDR, come qualcuno ha coraggiosamente azzardato, perlomeno gli dona una profondità e un'originalità inedita in questo settore, che aspettava una piccola scossa da diverso tempo.
Nei panni di un pilota di una delle sei razze umane e sub-umane alleate contro l'Armada (il popolo di cattivoni che più cattivi non si può), il giocatore deve spazzare via dalla faccia dello spazio siderale una quantità ciclopica di piccole astronavi, abnormi navi madri e tanto, tanto, tanto altro.
L'altro è rappresentato dal portare a termine una moltitudine di diverse missioni, che possono consistere dal comprare dei rifornimenti alimentari alla propria stazione orbitante e portarli a chi ne è più bisognoso, fino allo sconfiggere un enorme corazzata dell'Armada. Tutte le missioni vengono assegnate parlando (avvicinandosi e lanciando una specie di raggio "beam") ai propri alleati all'interno dell'unico pianeta il cui controllo sia rimasto ad appannaggio dei nostri. Ovviamente le missioni si rivelano essere poi piuttosto elementari e di scarsa profondità, ma trattandosi a

Nei panni di un pilota di una delle sei razze umane e sub-umane alleate contro l'Armada, il giocatore deve spazzare via dalla faccia dello spazio siderale una quantità ciclopica di piccole astronavi, abnormi navi madri e tanto, tanto, tanto altro

Una delle primissime schermate di Armada, in questo pianeta si trova il punto di raccordo tra i leader dei ribelli.

tutti gli effetti di uno sparatutto, la trovata rimane comunque degna delle più alte lodi e meritevole di pacche sulle spalle multiple per i programmatori e i game designer.
L'azione non è limitata dallo scrolling obbligato, avendo il giocatore massima libertà di scelta sul percorso da seguire. E' così possibile seguire le direttive date dai propri superiori (e quindi portare a termine missioni più o meno pericolose e di conseguenza remunerative in termini di punti esperienza e denaro) oppure gettarsi nelle spire dello spazio, andando a fungere da guardia del corpo di astronavi da carico di media grandezza che richiedono il nostro aiuto per essere scortate fino a destinazione. O ancora: eliminare un buon numero di nemici, recuperando quei soldi che poi servono per andare e comprare diversi potenziamenti (motore più veloce, scudi più potenti, espansioni dell'arma principale) nelle stazioni orbitanti riservate a tale scopo.

## PARTY LAN IN SPLIT SCREEN

Quello che avete appena letto non è un messaggio criptato diretto a qualche razza aliena, ma la spiegazione di quel che sarebbe potuto essere *Armada* e non è stato, ma invece è.

Quella che vedete in basso a sinistra è una delle stazioni orbitanti che servono come "stazioni di ricambio".

Tralasciando il fatto che nella grammatica italiana la suddetta frase non ha alcun valido riferimento, il tutto serve per sottolineare come *Armada* avrebbe probabilmente riscosso un enorme successo se fosse stata resa disponibile la rete per il gioco on-line da parte della Sega of America. In *Armada* è infatti possibile prendere parte fino in quattro, tramite un funzionale split screen che permette a quattro giocatori di muoversi nello spazio, cooperando o dandosi battaglia. A questo proposito a inizio partita è possibile caricare un profilo di una partita salvata precedentemente (magari sul proprio DC, prima di andare a giocare a casa di un amico), rendendo *Armada* un gioco virtualmente infinito, da giocare e rigiocare in più persone e a cui appassionarsi disperatamente.

# DRAGON VALOR

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | NAMCO |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | GDR |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| SITO WEB | www.namco.co.jp |

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

VOTO **5**

**GIOCABILITA'** 4
- Noioso e privo di ritmo

**LONGEVITA'** 5.5
+ Il sistema generazionale lo rende un po' più longevo
- Scarsa profondità di gioco

**GRAFICA** 5
- Pochi poligoni
- Generalmente sciatta

**SONORO** 6.5
+ Carine le musiche di sottofondo
- Effetti sonori di qualità altalenante

*Dragon Valor* rappresenta il tentativo da parte della Namco di avventurarsi nel genere degli adventure lasciando momentaneamente da parte la saga di *Tales Of....* che l'ha resa piuttosto famosa nel campo degli rpg sviluppando un sequel apocrifo del vecchio *Dragon Buster*. Il gioco era atteso, più che per la sua iniziale kermesse grafica, per le dichiarazioni che ne avevano preceduto l'uscita. Di fatto, durante la presentazione avvenuta allo scorso Tokyo Game Show, l'addetto stampa della Namco l'aveva dipinto senza mezzi termini come il gioco dell'anno andando ben oltre la solita retorica pubblicitaria. L'arroganza mostrata dalla software house di Tekken in tale occasione ha evidentemente infastidito la stampa del settore, tanto che, il gioco ha incassato stroncature piuttosto feroci anche dalle riviste giapponesi più generose nelle valutazioni. La domanda sorge spontanea: ma *Dragon Valor* è proprio così brutto?

## QUANDO ZELDA INCONTRA GOLDEN AXE...

Dopo una presentazione poco più che discreta si inizia a giocare rendendosi conto fin da subito della stranezza del gioco. Sebbene i programmatori avessero dichiarato di voler realizzare un gioco simile a *Zelda*, è piuttosto facile accostare *Dragon Valor* ad uno slash'm up il cui protagonista ha delle abilità e dei tipi di movimento che ricordano da vicino quelli di Link. Praticamente all'inizio ci si muove in aree delimitate in cui bisogna far fuori tutti i nemici per passare a quella successiva finchè il livello non è completato. Dopo lo scontro con il primo nemico di fine livello sarà possibile accedere alla mappa di gioco e spostarsi in più aree di cui, alcune utilizzano il sistema a scorrimento di qui sopra, mentre altre presentano una struttura che richiede la risoluzione di alcuni enigmi o il ritrovo di alcuni oggetti per poter avanzare. Di per se il gioco è piuttosto limitato e il tanto vantato Descendant Legend System non gli conferisce uno spessore maggiore. Tale sistema permette, attraverso le scelte del giocatore, di stabilire la discendenza del personaggio principale designando in poche parole il guerriero che continuerà l'opera del padre nella generazione successiva. Un sistema simile era già stato visto in *Phantasy Star III* per Megadrive che, manco a farlo apposta era il titolo più fiacco di tutta la saga. Nonostante questo il gioco può garantire un po' di divertimento pur mancando completamente di profondità di gioco.

> Probabilmente i programmatori volevano strizzare l'occhio allo stile di alcuni manga pur non realizzando personaggi super deformed, peccato che il risultato finale si avvicini ad una serie di nani deformi che si picchiano sullo schermo.

L'inevitabile scontro con un Dragone dall'aspetto poco inquietante.

Una bella spadata al volo e Dragon Valor si autodimezza il punteggio.

## LE VERE NOTE DOLENTI

Graficamente *Dragon Valor* è il minimo storico in un gioco della Namco per PSX presentando personaggi composti da pochi poligoni e dall'aspetto realmente grottesco. Probabilmente i programmatori volevano strizzare l'occhio allo stile di alcuni manga pur non realizzando personaggi super deformed, peccato che il risultato finale si avvicini ad una serie di nani deformi che si picchiano sullo schermo. Oltretutto i programmatori devono avere strane idee per ciò che concerne la gestione delle telecamere visto che la loro disposizione rende l'area di gioco più simile ad un pessimo diorama che non riesce assolutamente a rendere l'idea delle varie ambientazioni in cui si articola il gioco. Il sonoro è non è malissimo e presente alcune bgm azzeccate mentre gli effetti sonori sono di qualità altalenante.

Discorso a parte per la musica che accompagna la presentazione in cg, comparto in cui, pur senza eccellere, è stato fatto un lavoro dignitoso. La penuria di giochi simili per Psx non è affatto un buon motivo per tollerare una simile sciatteria tecnica ed è da augurarsi che questo non sia l'inizio di un affossarsi di una delle software house che ha fatto grandi la Playstation. Fortunatamente l'arrivo di *Kamurai* sembra destinato a risollevare le cose nel campo degli rpg e delle avventure facendo pensare a *Dragon Valor* semplicemente come all'eccezione che conferma la regola.

In alto a sinistra potete vedere le barre per tenere sempre sott'occhio la situazione vitale.

La risposta alla domanda posta all'inizio della recensione è si, Dragon Valor è un pessimo gioco sotto praticamente tutti i punti di vista. Il fatto che la Psx sia ormai in avanzato declino non giustifica affatto la presenza di software di tale bassa lega nelle ultime uscite, specialmente in un mercato in cui escono giochi come *Chrono Cross*. In ultima analisi non posso che essere d'accordo con la stampa giapponese, non tanto per l'immodestia delle dichiarazioni stampa, ma per il semplice fatto che *Dragon Valor* è davvero un pessimo gioco.

Una spettacolare visuale della terra che fa da ospite alle nostre avventure.

Font 2000
Oltre 6.000 font
Per PC e MAC
per dare originalità
ad ogni tuo documento

# GRANDIA

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | UBI SOFT |
| SVILUPPATORE | GAMEARTS |
| GENERE | GDR |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.ubisoft.it |

DI GINALUCA TABBITA ryo@edmaster.it

VOTO 9

**GIOCABILITA' 9**
+ Sistema di combattimento ai vertici della categoria
- Qualche dungeon risulta troppo monotono

**LONGEVITA' 9**
+ trama d'eccezionale spessore, tanto materiale per sperimentare
- Come molti GDR, una volta terminato l'interesse decade

**GRAFICA 8**
+ Originale e funzionale soluzione ibrida bitmap/poligoni
- Sprite dei personaggi veramente stonati

**SONORO 8**
+ Lì dove Noriyuki Iwadare vuol farsi sentire, squillano le trombe degli angeli
- Lì dove si è impegnato di meno il background musicale passa quasi inosservato

E' davvero difficile descrivere in poche righe la ricchezza e la complessità di questo GDR. L'ampiezza e la diversificazione degli scenari, la quantità di personaggi e di formule magiche, il numero spropositato d'oggetti, di statistiche e d'attacchi combinati realizzabili è veramente impressionante e può reggere il paragone con qualsiasi altro GDR uscito prima d'oggi, su console o, addirittura, su PC. *Grandia* è IL gioco per l'appassionato di giochi di ruolo che voleva chiedere un'avventura dalla trama affascinante e tante variabili tipicamente GDR ma aveva paura di pretendere troppo. Ma il pregio migliore del gioco è che tanta complessità non va mai a svantaggio del divertimento. Dialoghi brillanti, soluzioni intuitive e un'interfaccia di combattimento veramente perfetta esaltano la giocabilità che si candida facilmente come la migliore tra i titoli provati finora.

Il passato di una console ormai defunta può essere uno scrigno d'infinite ricchezze. Il Saturn, la macchina a 32-bit della Sega che in Europa e negli U.S.A. non ha mai goduto di un deciso consenso, in Giappone ha ingaggiato un testa a testa con la PlayStation che è durato parecchi anni. Reggendosi grazie ai titoli in stile anime ed affascinando i videogiocatori giapponesi con GDR come *Magic Knight Rayheart* e *Shining Force 3*, il Saturn è giunto fino al 1997, anno in cui la GameArts, che già si era distinta nella programmazione di giochi di ruolo per il Megadrive (un nome su tutti, *Lunar Silver Star Story*), ha prodotto per il 32-bit Sega la sua avventura più bella e sofisticata: *Grandia*. L'anno scorso la stessa GameArts, nel proposito di sfruttare l'enorme base installata di PlayStation, ha completato la traduzione in inglese di tutti i dialoghi, e ha potuto quindi lanciare il suo capolavoro sul mercato americano. La distribuzione in Europa è stata affidata ad Ubisoft e dopo un breve rinvio, ora il nuovo millennio dona alla PlayStation una nuova, fantastica avventura.

I nostri protagonisti si trovano sul dorso di una...tarta-isola? Grandia è anche questo e molto di più.

### UNA CONVERSIONE IMPECCABILE

Fin dalle battute iniziali risalta l'eccellente opera di conversione che è stata compiuta dallo staff GameArts. Il filmato introduttivo, infatti, sfrutta le superiori doti della PlayStation nella riproduzione del Full Motion Video per offrire un videoclip, una miscela fra computer grafica e disegni in stile anime, in formato 21:9 (come al cinema) che eccelle per definizione e fluidità. Avviando una nuova partita veniamo introdotti allo scenario di *Grandia* che si rivela affascinante e di grande spessore. In una dimensione alternativa convivono la magia e le tecnologie più sofisticate, piattaforme petrolifere con pesantissimi ingranaggi che ricordano la prima industrializzazione del 1800 contrastano con mastodontici, ipertecnologici, incrociatori spaziali che navigano nei cieli. In effetti questo pianeta possiede due anime, uno dei suo semisferi è popolato da una civiltà che pratica le arti magiche ed è devota alla religione, l'altra ha preferito dedicarsi alla ricerca tecnologica e al progresso scientifico. Questo stato di cose ha un'origine remotissima che precede la nascita d'ogni civiltà umana: un muro, enorme e sconfinato che divide il pianeta è stato infatti costruito da una stirpe superiore che ha così stabilito una suddivisione del globo fra i due diversi tipi di civilizzazione. Questa stirpe è scomparsa molti anni prima che l'uomo si evolvesse e nessuno conosce bene le cause di questa estinzione, né il motivo per il quale il muro è stato costruito. Gli appassionati dei GDR Squaresoft, a questo punto, avranno già rintracciato più di un punto di contatto tra la saga di GameArts e il celebrato *Final Fantasy VII*. Chi abbia copiato chi non è ben chiaro, visto che lo sviluppo dei due giochi è originariamente avvenuto quasi in contemporanea, probabilmente le due squadre di programmazione hanno avuto fonti d'ispirazione simili.

Non si tratta forse di Donkey Kong 64, ma questa scenetta sul cane lo fa comunque il suo dovere.

Alcune espressioni facciali dei protagonisti sono decisamente buffe e ben realizzate.

### UN'AFFASCINANTE DIMENSIONE ALTERNATIVA

Come già anticipato nello scorso numero di J in fase di anteprima, tecnicamente *Grandia* sfoggia un originale connubio tra personaggi bitmap (sprite) e uno scenario totalmente tridimensionale, tranne in alcune determinate scene, come ad esempio gli interni delle abitazioni. Il risultato finale è veramente riuscito, soprattutto in considerazione del fatto che la visuale si può ruotare a piacere utilizzando i tasti posti sul dorso del joypad e tuttavia gli scenari cittadini conservano un elevato livello di dettaglio, nonché una lodevole policromia. Lo scenario si dipana sotto i nostri occhi senza soluzione di continuità, con occasionali zoom e rotazioni automatiche effettuate dalla CPU, una scelta diversa rispetto alle ambientazioni bitmap di *Final Fantasy VII* che

E' difficile descrivere in poche righe a ricchezza e la complessità di questo *GDR*. L'ampiezza e la diversificazione degli scenari, la quantità di personaggi e di formule magiche, il numero spropositato d'oggetti, di statistiche e d'attacchi combinati realizzabili è veramente impressionante.

## In una dimensione alternativa convivono la magia e le tecnologie più sofisticate, piattaforme petrolifere con pesantissimi ingranaggi che ricordano la prima industrializzazione del 1800 contrastano con mastodontici, ipertecnologici incrociatori spaziali che navigano nei cieli

offrivano una libertà di movimento più limitata. Le città raggiungono ragguardevoli estensioni e vantano architetture originali e fantasiose, ogni volta diverse. Alcune ambientazioni meritano poi una menzione a parte, come la nave pirata dove le scelte cromatiche e l'illuminazione ricreano alla perfezione l'atmosfera spettrale di un relitto abbandonato. All'interno della abitazioni, che sfoggiano ambienti molto ricchi e arredamenti variegati, la scena è fissa. Questa scelta, ampiamente condivisibile, è stata resa obbligatoria dalla necessità di offrire un elevato livello d'interazione con numerosi oggetti presenti nelle case che di conseguenza non potevano essere realizzati con la grafica poligonale. L'unica nota stonata in questa fantastica visione d'insieme è rappresentata dall'insufficiente caratterizzazione grafica dei sotterranei, che spesso sono monotoni e poco ispirati. I personaggi in sé non risplendono per caratterizzazione o definizione, il fatto poi che siano piccole immagini bitmap influisce negativamente sulla funzione zoom, che ne esalta tutte le asperità. Fortunatamente i ritratti fissi utilizzati all'interno dei box di dialogo e nelle schermate delle statistiche sono di ben altra levatura e aiutano moltissimo a creare una certa atmosfera. La colonna sonora alterna brani orchestrali di caratura epica a motivetti di routine, di solito presenti durante le fasi esplorative. In ogni caso il talento di Noriyuki Iwadare si fa sentire in alcuni straordinari pezzi che coniugano strumenti ad arco, trombe e grancassa con un arrangiamento stile disco (Non oso immaginare... NdMatt). Sono infine una piacevole sorpresa i campionamenti "ambientali" come il cinguettare degli uccelli o lo scrosciare delle onde in prossimità del mare che aggiungono un tocco di realismo alla scena.

**Aggirarsi per un paesino non servirà a molto, iniziando a parlare con qualcuno le cose migliorano**

### UN SISTEMA DI COMBATTIMENTO SOFISTICATO, MA DIVERTENTE

*Grandia* è un GDR improntato allo sviluppo dei personaggi. Come nei migliori Giochi di Ruolo siamo posti a comando di un party che si allarga e diversifica col progredire dell'avventura. Il leader e protagonista, Justin, è un ragazzino che sogna di diventare un avventuriere. Le sue ambizioni e la ricerca delle vestigia della civiltà che aveva costruito il muro lo portano a scontrarsi con gli alti gerarchi dell'esercito Garyle che domina il pianeta. Ogni personaggio di *Grandia* ha un suo carattere e possiede determinate abilità. Per fare un esempio Justin è un personaggio offensivo specializzato nell'uso delle armi da taglio e nelle magie più dannose mentre la sua compagna Sue è portata all'uso dell'arco e delle formule difensive. Per utilizzare al meglio ciascun personaggio si deve quindi essere in grado di capire il suo carattere. Inizialmente i nostri eroi non sono dotati d'alcuna abilità magica, facoltà che si acquisiscono procurandosi le cosiddette uova del mana, acquistabili presso la più vicina drogheria, che ci infondono la capacità di dominare un determinato elemento. Coniughiamo le armi con la magia e ciascun personaggio può così eseguire combo a base d'arti marziali e formule magiche. Incrementiamo il livello d'esperienza e la specializzazione di un membro del gruppo e diventa possibile effettuare micidiali magie multievento che, pur non raggiungendo la spettacolarità dei Guardian Force di *Final Fantasy VIII*, hanno conseguenze disastrose per i nostri avversari. Il sistema di combattimento è estremamente ben programmato. I nostri nemici sono sempre visibili sullo schermo quindi la scelta di quando e di come affrontarli dipende da noi nella maggior parte dei casi.

In una situazione critica o, semplicemente, quando si vuole evitare una battaglia, è sufficiente allontanarsi dal nemico. Niente combattimenti casuali quindi. Spazio invece alla frenesia durante gli scontri. I combattimenti, infatti, non avvengono a turni ma offrono a ciascun membro del nostro party una limitata finestra di tempo entro la quale intervenire. Non occorre inoltre attendere che gli altri personaggi abbiano eseguito le loro mosse per impostarne un'altra: il tutto avviene infatti in tempo reale e quindi, essendo sufficientemente veloci, è addirittura possibile vedere tutti i personaggi del nostro gruppo attaccare contemporaneamente. Non

**C'è tempo anche per del sano sentimentalismo e qualche spruzzata di nostalgia in Grandia, perlomeno questo ispira la foto...**

**SECONDO PARERE**

E' davvero buffo pensare che uno dei migliori rpg usciti per Psx negli ultimi tempi altro non è che la conversione di un gioco per Saturn di più di un anno fa. Ai tempi *Grandia* doveva essere l'anti-*Xenogears* presentando, come il gioco della Square, un motore grafico con fondali in 3D e sprite bidimensionali per i protagonisti. Alla fine i due giochi non risultarono paragonabili a livello di concept ma entrambi di indubbio valore. La versione Psx di *Grandia* è di ottimo livello, perdendo pochissimo rispetto all'originale ed è quindi un acquisto consigliato agli amanti del genere, non come palliativo in attesa della versione americana di *Chrono Cross*, ma per avere un GDR che ha mancato di fare storia sulla console Sega in America e in Europa, ma che arriva in tempo per essere apprezzato sulla macchina della Sony.

*Di Alessandro Casini*

VOTO **8.5**

**L'utilizzo dei colori in Grandia è davvero riuscitissimo.**

**L'aspetto grafico non è comunque il vero punto di forza del gioco.**

# FIGHTING FORCE 2

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | EIDOS |
| SVILUPPATORE | CORE |
| GENERE | PICCHIADURO |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.eidosinteractive.com |

DI ALESSANDRO MARTINI azzy@edmaster.it

VOTO 6

**GIOCABILITA' 6.5**
+ Picchiare e distruggere è divertente...
- ...per circa trenta minuti.

**LONGEVITA' 5.5**
- Avversari troppo stupidi
- Schema di gioco ripetitivo

**GRAFICA 7**
+ Ottima definizione ed effetti speciali ben realizzati
- Bad clipping sempre ben in vista

**SONORO 6.5**
+ Effetti sonori fragorosi e realistici
- Musiche mediocri

Tiè, e poi prova a sfottere ancora i miei capelli!

La domanda che tutti ci facciamo è questa: perché (detto con intonazione alla Mai Dire Gol)? Perché fare un seguito di un gioco appena decente, perché cambiarne il concept (di per sé vincente, i picchiaduro sono sempre molto seguiti) e soprattutto perché lasciare intatti i difetti del primo episodio. A conti fatti, non basta una realizzazione tecnica di buon livello (con ottimi effetti e una buona definizione grafica) a fare di un gioco un classico, e *Fighting Force 2* presenta troppe falle nella struttura di gioco per risultare un titolo consigliato. Se siete appassionati di picchiaduro, o se volete semplicemente passare qualche ora con un po' di violenza "finta", dateci comunque un'occhiata, potreste trovare in *FF2* un passatempo abbastanza divertente. Da parte mia, spero che la serie possa ritenersi conclusa con questo secondo episodio.

Il primo *Fighting Force* doveva essere la versione anni '90 dei classici picchiaduro arcade modello *Final Fight*, ma fallì clamorosamente l'obbiettivo a causa della monotonia e di una realizzazione tecnica mediocre. Il secondo episodio imbocca la "strada vincente" dei giochi sneak-em-up (*MGS*, *Tenchu* ecc) buttando sul piatto della bilancia anche un po' di azione alla *Tomb Raider*. Riuscirà Hawk Manson, novello eroe senza macchia e senza paura, a elevare il suo gioco oltre le soglie della mediocrità?

## QUANDO SI DICE L'INVENTIVA...

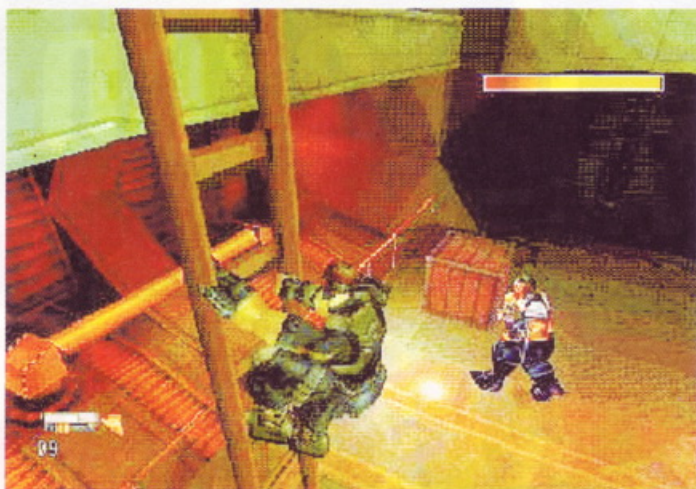
La trama alla base di *Fighting Force 2* è molto semplice: la Nakamichi Corporation sta utilizzando la tecnologia cibernetica per costruire un esercito di cyborg con cui conquistare il mondo, e va fermata al più presto. In mancanza di Schwarzenegger, Stallone e Bruce Willis, fin troppo impegnati a risollevare le ultime figuracce al botteghino (ehm...), gli Stati Uniti, o chi per essi, mandano in missione Hawk Manson, reduce dalle scazzottate del primo episodio e trasformato per l'occasione in una sorta di mix tra Commando e un tamarro di periferia (letale, direi...). L'obbiettivo di Manson sarà il distruggere le industrie Nakamichi e i rispettivi cyborg prima che questi ultimi mettano le mani sulla nostra beneamata palla azzurra (il mondo, per i meno acuti). Il nostro Hawk ha imparato diversi trucchetti dalla sua ultima uscita sulle strade. Prima di tutto, ha imparato a vestirsi in modo decente, il che non è poco soprattutto se si pensa all'orrida camicia senza maniche che sfoggiava nel *Fighting Force* originale. Oltre a questa fenomenale abilità, il nostro picchiatore part-time ha ora a disposizione una nuova serie di movimenti da perfetto agente segreto, una tuta protettiva all'ultimo grido nonché alcune armi super-tecnologiche. Ma la vera abilità di Hawk è sempre quella del cazzotto tout-court: infatti la pura e semplice "pizza" sarà l'arma più utilizzata durante il prosieguo delle missioni, sia per rendere inoffensivi i nostri avversari, sia per distruggere i numerosi ostacoli disseminati per i livelli. In queste due frasi ho sapientemente illustrato lo schema di gioco di *Fighting Force 2*: picchiare e distruggere. Volendo, si potrebbero aggiungere le varianti "saltare" e "arrampicarsi" (movimenti necessari all'esplorazione degli ambienti di gioco), ma la sostanza non cambierebbe poi di molto. Tutto quello che saremo chiamati a fare nei panni del temerario Hawk Manson sarà portare a termine alcune missioni aprendo porte, picchiando gente e risolvendo alcuni semplici puzzle. In nostro aiuto, oltre alle due mazze da baseball che Hawk si trova al posto delle mani (rompere una fotocopiatrice a pugni non è cosa di tutti i giorni), arriva la dotazione di armi sfoggiata dal nostro eroe durante le sue imprese, che vanno dalla mazza ferrata, alla mitraglietta, fino ad arrivare alla bomba a mano tascabile. Per quanto riguarda i controlli, anche qui la sensazione di deja-vu è molto forte, con una disposizione dei tasti molto simile a quella del famoso "cugino" (chi ha detto *Tomb Raider*?) e la stessa macchinosità nei movimenti-base del protagonista. Muovere Hawk con lo stick analogico è a tutti gli effetti una mezza tortura, per due motivi principali: il primo è che non ci sono spostamenti intermedi del personaggio (o corre, o sta fermo) e il secondo è che movimenti di precisione non sono quasi mai necessari. I quat-

> La vera abilità di Hawk è sempre quella del cazzotto tout-court e infatti la pura e semplice "pizza" sarà l'arma più utilizzata durante il prosieguo delle missioni invece di arricchire la struttura di gioco, la Core ha avuto la bella pensata di cambiare l'aspetto grafico e togliere la modalità a due giocatori

Esercizi di levitazione in un magazzino abbandonato.

Ecco... fermo così che prendo meglio la mira...

Mi sa che quello laggiù non è l'ascensore che cercavo.

Uhm, forse ho buttato il mozzicone nel posto sbagliato.

La guardia non mi vedrebbe neanche con in mano un cartello: "sono qui!"

Che ne dici di giocarcela a rubamazzetto?

Hawk assapora il romanticismo del paesaggio facendo fuori un pò di gente.

tro tasti principali del pad sono adibiti alla selezione delle armi (che ricorda alla lontana quella di *Metal Gear Solid*), al salto e ai classici comandi di calcio/pugno tipici di ogni picchiaduro.

### PICCHIA TU CHE PICCHIO ANCH'IO

Parlando di picchiaduro, apro la doverosa parentesi sulla dinamica degli scontri con i "nemici" di *FF2*: tanto per cominciare, sono state mantenute le mosse a disposizione del personaggio principale e, purtroppo, la stessa (noiosa) meccanica di combattimento.
Come nel primo *Fighting Force*, i nemici si limitano a corrervi incontro, circondarvi, e a darvi un pugno in testa stando per lo più immobili. L'intelligenza artificiale è poi praticamente assente, sia per i problemi di "immobilismo" degli avversari, sia per i comportamenti di questi ultimi, che sono al meglio semplicemente ridicoli. Si va da guardie che si fanno i fatti loro, gironzolando senza meta mentre il giocatore si trova alle loro spalle, a soldati immobili che non accennano nessuna mossa difensiva nemmeno puntandogli contro un lanciarazzi da cinque metri di distanza. Le note positive arrivano invece dall'aspetto tecnico del gioco, confezionato in modo più che dignitoso: la definizione grafica è ottima, le animazioni ben realizzate e la fluidità si mantiene (quasi) sempre su buoni livelli. Sono presenti anche diversi effetti speciali che donano quel tocco di spettacolarità in più alla realizzazione grafica, come scintille, esplosioni e scosse elettriche rappresentate con profusione di luci, suoni e dettagli.
L'unico grosso difetto "tecnico" di *Fighting Force 2* si trova nel clipping che, come nel suo fratello maggiore (mi riferisco ancora alla serie dell'archeologa inglese), provoca effetti fastidiosi per esempio la sparizione di pezzi di muro, o la sovrapposizione di oggetti anche distanti tra loro. A parte questa lacuna, il gioco presenta una realizzazione tecnica di ottimo livello. Il problema di fondo però rimane, ed è rappresentato da un gameplay troppo riciclato dai suoi concorrenti e rovinato da aspetti discutibili come la "deficienza artificiale" dei personaggi guidati dalla CPU.

La testata è la vera "arma impropria" del nostro eroe.

### HAWK MANSON BUONO PER LA PENSIONE?

Il problema più grave del primo *Fighting Force* non era lo schema di gioco in sé (utilizzato per anni e con successo in sala giochi), ma l'estrema monotonia dell'azione. Invece di arricchire la struttura di gioco, la Core ha avuto la bella pensata di cambiare l'aspetto grafico e togliere la modalità a due giocatori (uno dei pochi aspetti positivi del prequel) aggiungendo qualche caratteristica riciclata da *Tomb Raider*. Abbiamo così un titolo che a prima vista sembra l'ennesimo clone della serie di Lara, con salti, arrampicate e sparatorie molto frequenti ma che, osservato in profondità, si rivela addirittura peggio, grazie all'intelligenza artificiale dei nemici completamente assente e a uno schema di gioco che trova nella monotonia la sua massima espressione.
L'importante, nel gioco Core, non è debellare gli avversari che si incontrano girovagando per i livelli, ma distruggere il maggior numero di oggetti possibile, per raccogliere armi, chiavi e quant'altro ci venga indicato nell'esiguo briefing di inizio missione.
Il tutto si riduce così ad una specie di *Rampage* super-accessoriato in cui un Rambo di fine millennio (bei capelli, tra l'altro...) fa a pezzi tutto ciò che gli capita a tiro, senza l'ombra di tattica, strategia o pianificazione. Inoltre, il vagare per ambienti fin troppo simili alla ricerca di chiavi e/o armi può essere divertente per le prime partite, ma risulta fin troppo ripetitivo già dopo mezz'ora di gioco. Passato questo periodo di tempo, la tentazione di sostituire il CD con qualcosa di più interessante (magari lo stesso *Tomb Raider IV*) inizia a insinuarsi nel giocatore, e questo non rappresenta, ovviamente, un punto a favore dell'ultimo prodotto Eidos.

### NELLA NOTTE DEI TEMPI...

...c'era una categoria di picchiaduro definita "a scorrimento" che andava per la maggiore tra tutti gli appassionati di videogames. La meccanica era semplice: scegliere uno tra due-quattro buzzurri e girare per la città picchiando metà della popolazione che si incontrava per strada. Ma la caratteristica vincente non era rappresentata solo dalla violenza (presente in qualsiasi videogioco), ma dalla possibilità di giocare con un amico e dalla voglia di vedere "cosa c'era dopo". Gli anni sono passati e, dopo qualche spin-off e rifacimento, questa sottobranca dei picchiaduro è praticamente scomparsa nel nulla. Solo la Sega ha ripreso, in questi ultimi tempi, a sfruttare la categoria in modo più che dignitoso, con *Zombie Revenge* e soprattutto con l'eccellente *Spikeout*. La speranza che tutti gli appassionati (tra cui il sottoscritto) nutrono, è che molte altre case seguano questi due esempi per le loro produzioni future.

Ecco Hawk impegnato in un esercizio di yoga.

# GO!ONLINE ti regala un gioco completo + Lin magazine + un 2°CD stra

## *Nella rivista*

*Scommesse e gioco d'azzardo online: i cybercasinò, le società di scommesse, ma anche gli aspetti della sicurezza e della privacy. Gli eventi di maggiore attualità, i dintorni della Rete con uno sguardo alla casa del futuro e al mondo delle chat. Le guide pratiche ai migliori software per Internet. Una sezione tecnica professionale. I migliori giochi multiplayer, le novità hardware, le recensioni dei siti più interessanti e numerose altre notizie, che da sempre fanno di GO!ONLINE il punto di riferimento per tutti gli Internauti.*

# BAKURETSU MUTEKI BANGAIOH

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | ESP |
| SVILUPPATORE | TREASURE |
| GENERE | PLATFORM/SPARATUTTO |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| SITO WEB | www.esp.co.jp |

DI STEFANO CASTELLI stef@edmaster.it

VOTO **7.5**

**GIOCABILITA' 7.5**
+ Innovativo e stimolante
- Confusionario

**LONGEVITA' 8**
+ per finirlo ci si mette parecchio
+ ci rigiocherete per scoprire le "combo"

**GRAFICA 7**
+ Un fluidissimo caos su schermo!
- Poco definita

**SONORO 6**
+ Musiche carine
- Effetti sonori squallidini

Un gioco Treasure un poco sotto tono: abituati alle genialate di *Silouhette Mirage* o alla grande giocabilità di *Radiant Silvergun* si resta un pò delusi da questo *Bangaioh*, che risulta però un prodotto capace di calamitare l'interesse del giocatore

L'invincibile robot spara-energia Bangaioh: in maniera molto approssimativa possiamo così tradurre il nome di questo bizzarro gioco che va a inserirsi in un terreno che su Nintendo 64 vede ben pochi occupanti, quello dei platform bidimensionali (il nostro Gianluca Ualone Loggia lo definirebbe forse un plat'em up, NdMatt). A prima vista il nuovo gioco dei Treasure (creatori di splendidi giochi come *Silouhette Mirage* e *Radiant Silvergun* e annoverabili tra i migliori sviluppatori 2D di sempre) sembra essere una specie di *Turrican* (conoscete?) giapponesizzato: siete alla guida del potentissimo robot Bangaioh, pilotati dai fratelli Riki e Mami, che debbono lottare contro una specie di malvagia cooperativa stellare che ha intenzione di trarre potere da una rara specie di frutti stellari in grado di produrre enorme energia.

Il primo impatto col gioco è quasi scioccante. Il sistema di controllo, infatti, in puro stile Treasure, è a dir poco bizzarro: prima di tutto è giusto sottolineare come, a seconda di quale dei due fratelli è seduto alla guida, si ha un sistema di armi differente, uno più aggressivo (Riki) e l'altro più difensivo ma meno potente (Mami). Con il pad digitale si sposta il Bangaioh, che piò camminare, saltare o addirittura volare grazie ai suoi possenti motori.

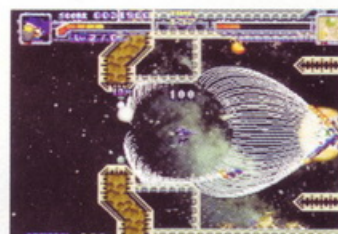
Con i tasti direzionali gialli C è invece possibile sparare in ogni direzione, a prescindere dal verso in cui il Bangaioh si sta muovendo (c'è qualche problema per le diagonali, ma ci si fa la mano). In pratica le prime ore di gioco portano alle vostre povere falangi non pochi problemi e solo dopo un pò di tempo ci si riesce a impratichire in maniera ottimale: fortunatamente i comandi possono essere anche modificati, ma quella qui descritta è la modalità con cui ci siamo trovati meglio.

### TUTTI QUANTI CE LA FANNO CONTRO GUNDAM

In pratica in ognuno dei 60 livelli del gioco occorre raggiungere e distruggere un boss, che a seconda dei casi è fermo ad attendervi, si cela dietro intricati puzzle o peggio ancora, fugge continuamente dal possente robottone, costringendo a mostruosi inseguimenti. Una certa varietà di situazioni che valorizza di certo la longevità del gioco. Ma il bello di *Bangaioh*, ciò che rende il gioco piacevole, è la struttura stessa del titolo Treasure. Distruggere più nemici con un colpo solo infatti fa comparire un contatore, simile a quello delle combo presente in molti picchiaduro e una volta che si supera un tot di bersagli colpiti in rapida sequenza attiverete bonus speciali.

Inoltre un buon numero di combo fa accedere a fine missione a una sorta di negozio per i potenziamenti, per cui ci si ritrova a ripetere molte volte gli stessi livelli, cercando di individuare percorsi e metodi per ottenere combo chilometriche. Piuttosto stimolante.

La grafica del gioco è decisamente colorata e viva, ma estremamente minimalista: tale scelta ha permesso di inserire su schermo centinaia di sprite contemporaneamente, ma il prezzo da pagare è una definizione molto bassa e un certo caos che può far perdere il senso dell'azione. Le musiche sono molto carine, seppur sotto gli standard dei giochi Treasure, mentre gli effetti sonori non riescono a lasciare il segno.

Un altro scorcio di una concitata fase di gioco di Bangaioh, l'azione non manca davvero.

Non è Turrican, ma perlomeno alla lontana ci si avvicina. Trasure rimane sinonimo di eccentricità.

Un gioco Treasure un poco sotto tono: abituati alle genialate di *Silouhette Mirage* o alla grande giocabilità di *Radiant Silvergun* si resta un pò delusi da questo *Bangaioh*, che risulta però un prodotto capace di calamitare l'interesse del giocatore. Un'idea di base semplicissima che porta a interessanti evoluzioni: se il gioco "vi prende bene" rischiate di giocarci davvero a lungo. Grafica e sonoro non sono certo il top, ma in un gioco come questo tali fattori contano davvero poco. Provatelo.

Un bel tramonto in un futuro sconquassato dalla... frutta?

Il numero e l'utilizzo dei colori in Bangaioh è davvero azzeccato, riesce a riproporre al meglio la confusione e la frenesia del gioco.

# Un nuovo grande...

***Ogni mese più di 1840 immagini catalogate***

***Il miglior software per organizzare e realizzare le tue idee grafiche***

***Grandiosi tutorial per imparare ogni piccolo trucco sui migliori software di grafica***

***Le novità dal mondo della grafica***

**In edicola questo mese con la nuovissima interfaccia per PC e Mac**

***Ed adesso una eccezionale novità: per collezionare meglio il vostro CD-ROM preferito vi regaliamo anche la custodia rigida!***

# ... fantastico numero!!!

# GRAN TURISMO 2

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | SCEJ |
| SVILUPPATORE | POLYPHONY DIGITAL |
| GENERE | GUIDA |
| GIOCATORI | 1-2 |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| SITO WEB | www.playstation.com |

DI LORENZO ANTONELLI kant@edmaster.it

VOTO 8.5

**GIOCABILITA' 9**
+ Modello fisico e routine comportamentali eccellenti
+ Il realismo non scoraggia il giocatore novizio

**LONGEVITA' 9**
+ La scelta del mezzo è tra ben 500 modelli
+ Notevole aumento del numero di competizioni e circuiti

**GRAFICA 7.5**
- Ben al di sopra della produzione media, ma meno definita del prequel
- Bad clipping eccessivo in alcuni frangenti e scarsa profondità visiva

**SONORO 8**
+ La digitalizzazione del rombo dei motori merita attenzione
- La colonna sonora ricalca palesemente il vecchio sound

Maggior chiarezza in merito alla valutazione del prodotto è d'obbligo. *GT2* è per ora quanto di meglio si avvicini al "the real driving simulator", pur se condito da imperfezioni grafiche più o meno evidenti. Simulazione e giocabilità convivono insieme, il realismo è pressochè impeccabile, una massiva longevità rende l'esperienza di gioco al di sopra della media e il sonoro, differente da vettura a vettura, crea una dolce glassa che farcisce il dolce appena sfornato. Tuttavia, evidenti lacune nell'engine grafico permangono e sottraggono al prodotto quel tassello in più, che avrebbe tacitamente inserito *GT2* nel gotha delle simulazioni automobilistiche a 32 bit, per meriti indiscussi sul campo. Ciò che resta è una laurea ad honorem di "primate" delle quattro ruote. Postilla: non ripongo speranze in miracolose migliorie nella versione PAL, ma non si sa mai...

Abbandonata la filosofia del "ridicolo, ma di classe", proprio della mini saga dell'incompreso *Motor Toon GP*, il genio sregolato Kazunori Yamauchi, diede alla luce, nel lontano 1997, uno dei titoli che segnarono la storia della console di casa Sony: *Gran Turismo*. Il titolo, accolto qui in Italia con tutte le riserve e speranze del caso, garantiva, con una calma olimpica, un'esperienza di gioco unica, ai limiti del realistico, spremendo la CPU della PlayStation fino all'osso.
Una volta avviato il gioco fu sufficiente un'accelerata per far ricredere gli scettici che volgevano ancora uno sguardo, seppur vuoto e malinconico, all'ottimo *Rage Racer* di mamma Namco. *Gran Turismo* non si adattò alla storia della produzione di software, che fino ad allora vedeva sfornare senza soluzione di continuità giochi stereotipati, basati - ahimè - su un impersonale e gelido cliché. *Gran Turismo* si armò di una profonda passione per i motori, di una seria cultura delle quattro ruote e soprattutto dell'abile maestria del team Polys Entertainment, per tracciare la storia dei giochi automobilistici a 32 bit, piuttosto che adattarsi a quanto di creato. Il bollettino vendite fece segnare 6.860.000 copie tra versione europea, yankee e japan. Il 1999 si aprì con nipponiche promesse sul sequel del capolavoro succitato, voci internettiane, anteprime e news centellinate come collirio investirono con la forza di uno "Tsunami" i giocatori italiani, abbagliati ed incattiviti al tempo stesso da minuscole foto o notiziuole che nulla rivelavano di più, se non che *Gran Turismo 2* avrebbe mantenuto alto il nome del fratello maggiore, prima di cedere il testimone al futuro seguito e relativa piattaforma (*GT2000* e PlayStation 2). Accantonate le speranze e i rumori che circondavano il titolo in questione, *Gran Turismo 2*, apparso (finalmente) in versione giapponese, si accomoda spontaneamente al banco degli imputati, pronto per essere interrogato, al fine di cavarne fuori una sentenza che mostri sue colpe o pregi.

Alcuni dei 500 modelli presenti nel gioco. Non vediamo l'ora di provare una Fiat!

Gli effetti luce sono ben curati.

La grafica è buona ma su Psx ormai si è visto meglio.

### LAVORO DI MANUTENZIONE

Piccola premessa: *GT2* si compone di due CD, di cui uno inerente alla modalità arcade e uno a quella simulativa. Differenze sostanziali tra gioco arcade e simulazione, o Gran Turismo che dir si voglia, sono sottili e non vedono contrapporsi differenti routine comportamentali. Ciò che cambia è l'approccio di gioco, basato, nel caso della modalità *GT*, sulla compravendita sfrenata per accedere alle diverse tipologie di competizioni introdotte. Nell'Arcade Mode troveranno spazio corse libere, con modelli messi gratuitamente a disposizione, e Time Attack, indispensabili per testare i nostri gioiellini (modalità di cui parleremo in maniera più ampia in seguito). L'introduzione si risolve in una più o meno felice rivisitazione della indistinguibile sigla che apriva il primo *GT*: scene in CG, tra il galvanizzante e il magico, vedranno

Chi non sogna di possedere un'auto come questa?

scorrere bolidi di ogni sorta, il tutto immerso in una sonorità, (ahimè la stessa del prequel), arricchita questa volta da giri di basso e assolo di sax, per un totale di circa due minuti di magia grafica. Inebriati da tali immagini, passiamo a forma e sostanza di *Gran Turismo 2*. Come già sottolineato, l'Arcade Mode Disk raggruppa le vetture disponibili in tre categorie (A, B, C), con cui avremo libero accesso a gare su asfalto, a circuiti sterrati (una delle novità introdotte) e al canonico Time Attack. Alla scelta delle vetture delle tre classi va aggiunta quella dell'home garage, con cui ci cimenteremo senza preoccupazione alcuna nelle prove con i mezzi elaborati guadagnati nella modalità GT. Sarà inoltre possibile, cliccando su Communication, disporre di un data

Il bollettino vendite fece segnare 6.860.000 copie tra versione europea, yankee e japan. Il 1999 si aprì con nipponiche promesse sul sequel del capolavoro succitato

## Alle classiche patenti A, B e A International, sono state aggiunte una C e una B entrambe International, a termine delle quali potremo cimentarci nella Super License, quest'ultima davvero selettiva. Facendo due conti siamo a 5 patenti per 60 prove

base con cui scambiare vetture tra amici, salvare record e convertire vecchi file salvati su memory card (questo per evitare il ripetersi burocratico delle patenti iniziali). La vera natura di *GT2* viene alla luce nel Gran Turismo Mode Disk.
Prima regola per sopravvivere nel mondo di *GT2* è quella di accaparrarsi tutte le patenti, chiave d'accesso alle competizioni. Le prove da affrontare saranno, come nel prequel, varie ed eterogenee, gradualmente impegnative, per consentirci di prendere confidenza, in un climax di cavalli e centimetri cubici, con mezzi sempre più performanti. Alle classiche patenti A, B e A International, sono state aggiunte una C e una B entrambe International, a termine delle quali potremo cimentarci nella Super License, quest'ultima davvero selettiva. Facendo due conti siamo a 5 patenti per 60 prove.

Gran tempo! Ma non si smette mai di migliorare in questo gioco.

### L'IMBARAZZO DELLA SCELTA

Il parco auto, come noto ormai ai più, è stato esteso rispetto al primo episodio e portato dalle 300 (circa) unità a ben oltre 500 modelli, la cui scelta è stata ampliata ulteriormente. Sono state introdotte, infatti, molte vetture di famose case europee, quali Audi, Fiat, Citroen, Peugeot, Mercedes, Mini/MG, Bmw, Lotus, Renault, le nobili e inglesissime Lotus, Jaguar, le diverse Ford, Dodge, Shelby a stelle e strisce, per concludere con le nipponiche Honda, Mitsubishi, Subaru eccetera. A far da contorno a questo popò di fauna motoristica, sopravvengono diverse tipologie di competizioni. Avremo a disposizione un'abbordabile GT League, in cui le gare saranno suddivise per nazionalità delle vetture e ripartite ulteriormente per massimale di cavalli consentiti. Ciò non è cosa da poco, dato che ora non gareggeremo più, come accadeva in passato, con una Viper da 600 cavalli contro una fila di macchinine da 60 cavalli e 100 orari di velocità massima. A ogni categoria un veicolo appropriato, che in termini più espliciti significa maggiore fatica nel guadagnare crediti, meno soldi facili e maggiore agonismo in pista. Gli Special Event sono stati upgradati con un considerevole numero di prove. Ci saranno gare riservate a Station Wagon, ad auto Cabrio, a veicoli costruiti negli anni '80 (i noti "bandoni" americani), a cui vanno aggiunte le già note competizioni "only turbo" o solamente motori aspirati, affiancati da circuiti che vedranno sfrecciare mezzi iper-preparati.
Ad aumentare la longevità, peraltro già di per sé massiccia, è stata introdotta una modalità "sterrata", denominata Dirt Track, che, lungi dal rivelarsi un'appendice posticcia e per nulla godibile, si è manifestata come gioco a sé, davvero ottima. Anche qui saranno presenti diversi eventi, a seconda del mezzo di cui disporremo: ma un plauso agli sviluppatori va per l'introduzione delle gare in salita "tutte tornanti", con arrivo e partenza non collegati tra loro, ma strutturate come gare in linea. Il controllo del mezzo sulla terra, contro dubbi di maldicenti e scettici delle dinamiche fisiche, è più che buono, discostandosi in maniera evidente da

Un testa a testa serrato. Chi avrà la meglio?

É inconfondibilmente lui: *GT2*.

L'immagine non consente di godere del buon audio implementato nel gioco.

Una scodata. Manco fosse *Ridge Racer!*

### SECONDO PARERE

Delusione. Questa è la parola che subito mi è balzata in testa dopo aver giocato a questo *GT2*. Siamo ben al di sotto del capolavoro che avrebbe dovuto rappresentare questo titolo e adesso tenterò di spiegarvi le mie ragioni. Graficamente le piste, che provengono dal primo episodio, sono realizzate allo stesso modo (ciò, d'altra parte, può essere di per sé un lato negativo visto il tempo trascorso) i tracciati nuovi sono incredibilmente meno curate, con una definizione del terreno assolutamente penosa. Il clipping presente è spaventoso, il motore grafico del primo episodio è un sogno e qui il tutto si muove pietosamente peggio. Le macchine sono molte di più, è vero, ma realizzate con meno cura e la giocabilità è peggiorata parecchio visto che il controllo è di gran lunga inferiore al meraviglioso primo episodio. *GT2* doveva probabilmente uscire a marzo, ma sappiamo tutti come funziona...

*di Piermaria Mendolicchio*

VOTO
6.5

**TERZO PARERE**

L'aver voluto a tutti i costi implementare dozzine di calcoli sulla fisica è divenuta un'ossessione per i programmatori di *GT2*, un gruppo valido ma sopravvalutato in questi ultimi tempi. Non è possibile chiudere un occhio sui rallentamenti e sulla qualità pessima delle texture che rovinano l'appeal di un gioco che poteva realmente essere il massimo. Addirittura, se si fa un confronto col primo *Gran Turismo*, si è portati a occhio a pensare che questo sia il sequel, proprio per la grafica migliore.
Fortunatamente, la grande varietà di macchine e circuiti unita alla giocabilità salva il gioco mettendolo sullo stesso livello del primo episodio. In conclusione *GT2* funziona bene nell'insieme, ma sarebbe stato migliore se fosse stato curato di più negli aspetti visibili piuttosto che in quelli invisibili...

*di Alessandro Casini*

VOTO
8.5

quello che è stato implementato per le gare su asfalto, ma non per questo mostrando un'implementazione fisica meno sofisticata. L'ultima modalità è quella Endurance, resa ora indipendente dagli Special Event e arricchita di un sostanzioso numero di gare, tutte rigorosamente di durata, dall'ora alle due ore di tempo, o se preferite, gare a chilometraggio, fino a centinaia di miglia, a patto che abbiate un pomeriggio libero da impegni. Da non dimenticare assolutamente i trofei interni alle case automobilistiche, coppe monomarca a cui accedere dai menu dei vendo/compro delle diverse auto, buon pretesto per testare a bruciapelo ciò che si è comprato.
Non mancano le corse di prova (Test Race) sui 400/1000 metri o sull'ovale per la velocità massima. Il numero dei circuiti si fregia ora di un numero che raggiunge la ventina e che può annoverare anche il reale Laguna Seca, con tanto di "Cavatappi", realizzato in modo impeccabile. Aggiunta, a nostro avviso inutile vista la natura fine a sé stessa, una vastissima gamma di cerchi in lega, per personalizzare il veicolo secondo i nostri canoni estetici.
L'interfaccia grafica di accesso a menu e schermate di configurazione dell'auto è stata resa maggiormente intuitiva, più completa e funzionale, ma continua sempre nel mantenere la matrice produttiva del primo *GT*. Piccolo appunto: le auto di nostra proprietà (virtuale s'intende) potranno essere vendute direttamente dall'home garage, piuttosto che recarsi nel concessionario d'origine. Una pecca alquanto fastidiosa è la lentezza "cronica" dei caricamenti d'intermezzo sia tra diversi menu sia tra menu e gare, peggiorata sensibilmente a dispetto della versione precedente. Se la forma, a una prima e sommaria analisi, può di certo far ben sperare, scesi sul campo della sostanza le prime e sottili magagne vengono facilmente stanate da occhi critici ed attenti.

Dire che la profondità di campo sia ridotta è quasi un eufemismo.

### QUALCOSA E' CAMBIATO

La definizione del dettaglio grafico riceve la paga, del tutto inaspettatamente, dal precursore, sacrificando in parte l'ingegnoso lavoro di enviromental mapping che anima le texture delle vetture, illuminandole in tempo reale con abili giochi di luce trasversale e ombre avvolgenti. Le scie dei pneumatici, allo stesso inspiegabile modo di *GT*, fanno posto a nuvole di polvere e terriccio un po' grezze, causando talora noiosi rallentamenti. Le imperfezioni grafiche sono poi palesemente riscontrabili nei tracciati notturni (rimasti invariati), visto che la bassa risoluzione del dettaglio cozza brutalmente con mappature ambientali e riflessi multicromatici dei lampioni e luci metropolitane, creando a volte un senso di smarrimento, a cui porre rimedio consultando la mappa in basso nello schermo, che risulta qui davvero utile. Sorge il dubbio che in casa Polyphony le cose siano state indebitamente accelerate/affrettate, a pena di farne pagare le spese al risultato finale. L'unica ed evasiva attenuante risiede nella dichiarazione, parafrasata, dei programmatori, di aver già compiuto il capolavoro con il primo *GT*... *GT2* avrebbe migliorato aspetti quali longevità e giocabilità. Il dubbio di trovarsi dinanzi ad una versione "enhanced" del capolavoro rimane, con ampie ragioni di essere tale.
Il realismo comportamentale delle vetture sfiora l'eccellenza, apportando migliorie e finezze quali una perfetta digitalizzazione del rombo dei motori, in particolar modo in scalata di marcia e nello sfiato della pressione della turbina (da sottolineare l'indicatore di pressione accanto al contagiri).
L'AI dei piloti della CPU è stata aumentata notevolmente, eliminando definitivamente le accuse mosse all'eccessiva facilità che affliggeva *GT*: il gruppo non si sgranerà subito, ma la bagarre, a meno che non disponiate di un missile, condirà le gare dall'inizio alla fine, cosa che mancava in precedenza ed andava ad appiattire le emozioni, che ora ci accompagneranno fino all'ultima staccata. Il frame rate si assesta su livelli più che normali, con i suoi canonici 25 fps, privi peraltro di pop-up o effetti grafici malefici.
La lunga gastroscopia a *GT2* non può concludersi tralasciando il problema grafico più evidente: il bad clipping. La mole di oggetti che scompaiono, in una sorta di magia, priva di formule astruse e calderoni con code topo e gambe di rospo, è a dir poco imponente e, se a tutto ciò si aggiunge la scarsa profondità visiva che affligge alcuni dei circuiti cittadini, ci si riavvolge inconsciamente nell'enclave temporale segnata dal dubbio innanzi esposto: versione enhanced e nulla di più?

**Nuove sfide, nuove patenti nuove modalità: questo e altro in *GT2*.**

**Alcune modalità prevedono gare che durano ore...**

# STREET FIGHTER III: W IMPACT

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | CAPCOM |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | PICCHIADURO 2D |
| GIOCATORI | 1-2 |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| SITO WEB | www.capcom.co.jp |

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

SI RINGRAZIA NET.GAME
(tel. 02/469613 - MI)
PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

VOTO **7**

**GIOCABILITA' 9**
+ Immediato e frenetico, è sempre *Street Fighter*
- Utilizzare il pad del Dreamcast può essere scomodo

**LONGEVITA' 7**
+ Solita grande rigiocabilità in più giocatori
- Poche opzioni di contorni e combattenti

**GRAFICA 7.5**
+ Animazioni pulitissime e di grande effetto, ottimo dettaglio
- Alcuni fondali decisamente sottotono

**SONORO 7**
+ Voci ed effetti sonori di primissimo ordine
- Musiche un po' anonime

Scontro volante tra Alex e Necro, il peso massimo lì dietro non sembra preoccupata.

Impressionante, non si è trovato lo spazio per parlare del gioco vero e proprio. Facciamolo qua: quasi nulle le innovazioni nel concept di gioco stesso (non ci sono le decine di modalità di "caricamento" alla *SF Zero3*), ma solito grandioso sistema di collisione degli sprite e controllo pulito e riuscitissimo, come sempre. Il pad del DC si rivela anche meglio del solito, ma il pad realizzato appositamente dalla Ascii è forse imbattibile (vedere alla rubrica Tecnologie). Se siete amanti sfegatati di *Street Fighter*, dovete comprare *SF3WI*, ma se volete "solo" il miglior picchiaduro 2D esistente sulla piazza, allora dirigetevi verso *Street Fighter Zero 3*.

Non badate a quel numero che campeggia sulla copertina dell'ultima produzione Capcom per Dreamcast. Quello che trovate recensito in questa pagina non è effettivamente *Street Fighter III*, quello è uscito ormai diversi anni or sono sotto il nome di *Street Fighter II Champion Edition*, o *Hyper Fighting*, o *Super Street Fighter II*. Insomma, le prime versioni hanno calmato la sete dei milioni di adoratori del leggendario *Street Fighter II* (annata 1991). Solo dopo svariati anni la Capcom ha deciso di produrre un gioco che fosse "nominalmente" il terzo episodio di *Street Fighter*, ma è innegabile che l'attesa per questo terzo episodio sia stata assolutamente placata dalle multiple edizioni del capitolo precedente prima e della saga Zero (Alpha in occidente) poi. Tutto questo per dire che no, *Street Fighter III*: W Impact non è un brutto gioco e no, *Street Fighter III: W Impact* non è un titolo indispensabile. Ultima cosa, sì: *Street Fighter Zero 3* è meglio di *SF3WI*, ma tanto anche quello è stato convertito per Dreamcast, quindi di cosa ci preoccupiamo?

## BOLLE DI FUOCO E DRAGONI ARRABBIATI

Se la presente recensione apparirà oltremodo smielata e irrimediabilmente marchiata a fuoco dal buonismo più sfrenato, non preoccupatevi, sono solo i tempi redazionali che portano il sottoscritto a scrivere alla bellezza delle 0.30 di sabato 25 dicembre... Chiusa la parentesi redazionale (di cui potrebbe fregarvene di meno...), carichiamo *SF3WI* e vediamo cosa succede.
Dopo un'ormai scontata schermata dedicata alla gestione della VMU, il gioco ci permette di scegliere a quale versione di *SF3* giocare, se la prima realizzata (*Street Fighter 3: The New Generation*) o la seconda (*Street Fighter 3: Giant Attack*), non è inclusa invece la conversione dell'ultimo *Third Impact*. Le differenze tra le due edizioni sono le stesse che intercorrevano ai tempi tra *SF2* e la versione *Champion Edition*: in *Giant Attack* è possibile prendere il controllo dei boss finali presenti nel gioco, operazione impossibile in *The New Generation*.
Il parco lottatori è stato completamente rinnovato, lasciando solo gli inossidabili Ryu e Ken al loro posto e dando il benservito a tutti i partecipanti delle precedenti versioni. Dieci personaggi sono selezionabili in *The New Generation*, numero che si trasforma in un bel tredici se si carica *Giant Attack*.
Il concept e la realizzazione dei combattenti è forse l'aspetto più fragile dell'intero gioco. Alcuni dei combattenti da strada non appaiono, infatti, all'altezza del titolo che portano, perdendo a mani basse il confronto con vecchi classici come Guile (non si batte), Chun-Li, Blanka, Zangief...
Questo non vuol dire che tutte le new entry siano delle mezze tacche, anzi: Alex è un bestione che riesce a unire sapientemente potenza e una velocità più che sufficiente (un equilibrio quasi inedito per l'intera saga), Dudley è una riuscita rilettura del vecchio Max, mentre Necro è un affascinante creatura dalla dubbia natura ma dall'ineccepibile realizzazione. Ancora: ben fatto Sean, che a prima vista potrebbe anche apparire come un insipido clone di Ryu e Ken ma che poi sa rivelarsi in ben altro modo, o Oro, un simil-Dhalsim dalla caratterizzazione decisamente peculiare. Sul fronte negativo (o che perlomenon non ha convinto pienamente) si trova i due Yun e Yang, divertenti ma realizzati in maniera dubbia tecnicamente e virtualmente, non del tutto, identici. Anche Elena e Urien appaiono molto simili tra di loro e seppur ottimamente concepiti e portati su schermo, le animazioni di Elena appaiono quasi di natura diversa rispetto a quella degli altri combattenti. Lo stesso dicasi per Ibuki, una sorta di ragazza ninja che, per quanto ben riuscita, sembra presa di peso da un altro gioco e gettata nel marasma di *SF3*.

Il parco lottatori è stato completamente rinnovato, lasciando solo gli inossidabili Ryu e Ken al loro posto e dando il benservito a tutti i partecipanti delle precedenti versioni

Alex sta per spiegare a Ryu come vanno le cose al mondo. Da notare l'effetto del braccio in movimento.

Ken attacca Sean in uno dei migliori schemi dal punto di vista grafico. Hadouuken!

Scontro all'ultimo sangue tra Ryu e Oro, sotto i basiti occhi di un cane di passaggio.

# ROADSTERS

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | TITUS |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | GUIDA |
| GIOCATORI | 1-4 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.titus.com |

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

VOTO **4.5**

**GIOCABILITA'** 4
- Noioso anche alle prime partite
- Difficoltà mal calibrata

**LONGEVITA'** 5
+ Discreto set di macchine e tracciati
- Non riesce a essere rigiocato

**GRAFICA** 5
+ Una buona costruzione
- Attorno ad un engine pessimo...

**SONORO** 6
+ Discrete le musiche
- Irritante il parlato

I giochi di guida su Nintendo 64, a partire dall'orrendo *Cruis'n USA*, non sono mai stati uno dei generi di punta della console, con l'eccezione di giochi "strani" come *Super Mario Kart* e *F-Zero X*. E' vero, ci sono titoli interessanti come *Beetle Racing Adventure* e l'ottimo *World Driver Championship*, ma si contano comunque sulle dita di una mano. Sembra che le cose, da qui a breve, siano destinate a cambiare visto che la Namco sta lavorando ad una versione di *Ridge Racer* per la console Nintendo (vi rimandiamo ancora una volta all'anteprima presente su questo numero di J), titolo che dovrebbe occupare quasi sicuramente il posto di miglior racing game per tale piattaforma. Nel presente invece la Titus ci propone *Roadsters*, un gioco basato su corse tra macchine decappottabili che, dalle preview, prometteva una grafica di livello notevole e una buona varietà di gioco.

Nelle prime schermate è possibile scegliere tra le due modalità principali di gioco ovvero la Quick Race, dove è possibile fare gare di prova con avversari, e il Roadsters Trophy, un vero e proprio campionato in cui è necessario, inizialmente con un ridotto budget, comprare una prima macchina dopo aver selezionato il proprio pilota. Tale selezione è del tutto coreografica per il giocatore, in quanto setta soltanto il commento vocale del vostro alter ego alla fin fine della fiera, mentre in mano al computer i vari personaggi hanno uno stile di guida più o meno differenziato. Le macchine disponibili sono quelle reali tra le quali quelle costruite dalla Renault Spiders, l'Alfa Romeo Spiders, la Lotus Elises e altre. Tutto sembra funzionare perfettamente e anche le prime schermate di grafica del gioco sembrano di ottimo livello ma, premendo sul tasto acceleratore....

Nonostante le foto facciano intravedere una buona realizzazione tecnica, Roadsters mostra il suo vero lato solo in movimento.

## UN GIOCO BELLO DA FERMO

I tracciati di *Roadsters* sono molto coreografici, si rivelano ricchi di elementi di contorno dotati anche di micro animazioni alla stregua di molti coin-op come il primo *Ridge Racer* o il più recente *Scud Racer* della Sega. Probabilmente il design dei percorsi è molto vicino al secondo titolo citato, almeno in materia di "astrusità" con qualche riferimento a *Need For The Speed 3* anche se, fortunatamente, a differenza di quest'ultimo, andando a strisciare lo sportello contro un cespuglio non si producono misteriose scintille... Il dettaglio delle macchine è comunque buono, forse non eccelso ma comunque più che sufficiente considerando che anche i piloti sono perfettamente visibili. Purtroppo l'aspetto grafico del gioco rimane discreto solo da fermo a causa del frame rate piuttosto basso causato da un motore grafico davvero pessimo. *Roadsters* per Nintendo 64 dà più o meno l'idea di un gioco per PC che non viene fatto girare su di una configurazione adeguata. In certi tracciati, come quello innevato, la fluidità scende ulteriormente originando "scattoni" che non possono non infastidire giocatori abituati da altri giochi a scrolling e frame rate migliori. E' vero, il bad clipping è quasi del tutto assente grazie ad una disposizione "strategica" delle curve, ma né questo né gli effetti di luce riescono a salvare la situazione. Le note dolenti non si fermano certo qui e si estendono anche al sistema di gioco e all'assurdo sistema di controllo delle

Brum, brum, le macchine sono al via, i semafori stanno per diventare verdi e... via, partiti... uhm, perché sono ancora fermi? Come? Colpa del frame-rate? Ah...

Non mancano le tipiche gallerie in pieno stile Ridge Racer, peccato che del gioiello Namco, questo Roadster ripresenti proprio poco o nulla.

Le condizioni atmosferiche non contribuiscono più di tanto a migliorare la situazione.

Un bel tramonto, un Martini e una corsettina con Roadsters. Trovare l'intruso.

Di pasticci nati con buone intenzioni come *Roadsters* se ne trovano davvero pochi. Il gioco della Titus riesce con mirabile maestria a fallire in tutti gli ambiti relativi al genere dei racing game, a partire dalla giocabilità per finire con il realismo, elemento non sempre indispensabile quando la prima componente è presente in abbondanza. Il fatto che il Nintendo 64 abbia relativamente pochi giochi del genere non è una scusa per un titolo che si avvale di un engine poligonale marcio fino al midollo e di un gameplay addirittura peggiore.

Se Automan non vi ha ancora insegnato a prendere le curve a 90°... bhe', questo è il momento giusto per imparare, vista l'assurdità insita nel modello di guida della classe A

macchine, che all'inizio possono essere portate in alcuni tracciati alla massima velocità anche in curva e senza utilizzare derapate et similia. Il sonoro presenta delle musiche tutto sommato passabili accompagnate dalle irritanti voci dei piloti, peraltro impossibili da disabilitare. Inutile dire che dopo pochi minuti il giocatore medio è sopraffatto dall'irresistibile impulso di sfasciare il televisore, che poi si riduce semplicemente all'abbassare totalmente il volume dello stesso.

**Purtroppo l'aspetto grafico del gioco rimane discreto solo da fermo a causa del frame rate piuttosto basso causato da un motore grafico davvero pessimo. Roadsters per Nintendo 64 da più o meno l'idea di un gioco per PC che non viene fatto girare su di una configurazione adeguata**

### IL PICCOLO E SIMPATICO BIGNAMI SU COME NON SI FA UN GIOCO DI GUIDA

*Roadsters* fallisce anche nell'ambito fondamentale ovvero nella giocabilità. E' vero, i game designers si sono impegnati molto nella costruzione degli elementi di contorno dei fondali delle piste, ma evidentemente si sono dimenticati proprio della loro configurazione. Il risultato è che tutti i tracciati si assomigliano in una maniera allucinante nella disposizione delle curve, lasciando deluso il giocatore che, vedendo un buon numero di stage, pensa finalmente di aver trovato un racing game realmente longevo. La possibilità di customizzare la macchina nella modalità campionato è stata implementata in modo sommario, visto che è possibile semplicemente upgradare il motore e settare il grado di maneggevolezza della macchina in rapporto alla velocità massima. Il Roadsters Trophy Mode si compone di tre classi contrassegnate dalle lettere A, B e C, di cui la terza è quella immediatamente disponibile e quindi la più facile. Seguendo un ragionamento logico si tratterebbe di tre diversi modelli fisici di cui l'ultimo maggiormente complesso, peccato che per i programmatori questo si sia tradotto una tendenza progressiva a schiantarsi contro i muri. Se Automan non vi ha ancora insegnato a prendere le curve a 90°... bhé, questo è il momento giusto per imparare vista l'assurdità insita nel modello di guida della classe A. Quel che manca al gioco in ogni caso è il divertimento nel senso puro del termine. Di certo divertirsi non è aggirarsi in macchina in tracciati lunghissimi e tutti uguali per un numero sempre troppo alto di giri, tanto che capita spesso di annoiarsi a tal punto durante un percorso, da aver voglia di piantare tutto nonostante si stia, magari, conducendo la gara. Ahh, l'emozione delle corse automobilistiche...

Com'è bello guidaaaare con i capelli al veentoooo!

### QUANDO IL MULTIPLAYER NON È UNA BUONA COSA

Nonostante le buone premesse *Roadsters* è un gioco di basso livello, non basso come quello di *Cruis'n USA* ma poco ci manca. Alla Titus hanno pensato solo alle rifiniture estetiche di un gioco che è marcio dentro, come dimostra la presenza della modalità a quattro giocatori. Piacerebbe sapere che senso ha una modalità simile in un gioco che non riesce neanche a trascinarsi in maniera decente in modalità ad un solo giocatore. Di fatto il multiplayer di *Roadsters* è uno dei peggiori che si siano mai visti su Nintendo 64, mancando di qualsiasi opzione degna di questo nome e, invece di salvare il gioco, gli appioppa il definitivo colpo di grazia.
Le macchine, fortunatamente, hanno prestazioni piuttosto diverse e sono disponibili anche diverse condizioni climatiche che, pur non variando realmente lo stile di gioco, almeno restringono di poco il campo visivo con il risultato che il frame rate migliora un po'... Ah... La bellezza di guidare sotto la pioggia con una decappottabile con il tettuccio perennemente inutilizzato (come la 313 di Paperino? NdMatt)...

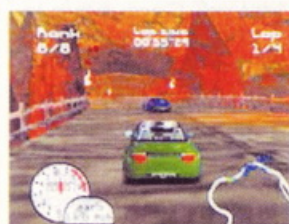
Qualche effetto visivo, come questo cono di luce, è ben fatto, peccato che proprio la pista con la neve (ergh...) sia tra le peggiori dell'intero gioco.

La realizzazione grafica non è sempre da buttare alle ortiche.

### TITUS E RACING GAMES

La Titus non è certo una nuova venuta nel campo dei giochi di guida, basta pensare alla saga di *Crazy Cars* sui vecchi microcomputer. Già allora la software house si distingueva per una certa schizofrenia alternando emerite ciofeche a titoli più che discreti. Anche su Nintendo 64 l'andazzo si è ripetuto, basti pensare a *Lamborghini Challenge*, titolo di media qualità, rapportato con *Roadsters*.

Azione quadrupla e, visto il motore grafico, azione mutante!

Forza amiconi, su su fratelli meccanici, la vittoria dev'essere nostra. Dhé, orsù, suvvia, ye!

Le vetture sono realizzate in maniera più che discreta.

# 007: TOMORROW NEVER DIES

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | ELECTRONIC ARTS |
| SVILUPPATORE | BLACK OPSENTERTAINMENT |
| GENERE | SPARATUTTO 3D |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.tndgame.com |

DI STEFANO CASTELLI stef@edmaster.it

VOTO 6.5

**GIOCABILITA' 6.5**
+ Piuttosto immediato
- Alcune situazioni troppo difficili

**LONGEVITA' 6.5**
+ 12 missioni, molto differenziate
- pochi segreti da scoprire

**GRAFICA 7**
+ Molto fluida
+ Buona telecamera

**SONORO 7**
+ Musiche adattissime
+ Effetti sonori OK

E chi l'ha data la patente a questo?

Dopo *Medal Of Honor* e col ricordo di *GolednEye* in mente, mi aspettavo grandi cose da questo gioco: invece eccomi affibiargli poco più che la sufficienza. Brutto? No, no, assolutamente, ma poteva sicuramente essere migliore. Inizialmente non si riesce a capire esattamente da quale parte il gioco faccia acqua, ma semplicemente non si riesce a rimanere rapiti da questo titolo: l'elevata difficoltà poi lo rende molto frustrante, e dover ripetere dieci volte la stessa missione può far desistere i giocatori meno testardi. Comunque la grafica ok, il buon sonoro e l'ottima varietà lo rendono un buon titolo, una seconda scelta dopo il trio sacro composto da *Metal Gear Solid*, *Syphon Filter* e *Medal of Honor*. Provatelo, potrebbe piacervi.

*Tomorrow Never Dies* sembra volersi avvicinare a giochi come *Metal Gear Solid* e *Syphon Filter* (specie a quest'ultimo)

Il mondo è di nuovo nei guai: Elliot Carver, un magnate dei media, sta creando un clima di tensione tra Cina e Gran Bretagna, atto a far scoppiare un terribile conflitto bellico di scala mondiale. I servizi segreti britannici, scoperti i loschi piani del miliardario, hanno ben pensato di mettere in azione il loro agente migliore. Tuttavia Austin Powers era occupato, per cui hanno dovuto blandamente ripiegare sul numero 2: James Bond...
E così eccoci negli eleganti panni del noto agente 007, pronti a servire sua maestà per l'ennesima volta. A quanto ricordo questa è la primissima apparizione di James Bond su PlayStation: la sua ultima apparizione in un gioco per console è stata nel bellissimo *GoldenEye* per Nintendo 64.
L'impostazione del gioco non è più quella del capolavoro della Rare (che era uno sparatutto in prima persona), bensì *TND* sembra volersi avvicinare a giochi *come Metal Gear Solid* e *Syphon Filter* (specie a quest'ultimo).
Nelle missioni che saremo chiamati a portare a termine controlleremo James tramite una visuale in terza persona, proprio come nei due giochi sopra citati. I controlli sono estremamente semplici ma efficaci: salvo diversi settaggi, con il tasto "croce" James fa fuoco con l'arma impugnata mentre con il "quadrato" usa l'equipaggiamento: le armi e gli oggetti da assegnare a questi due pulsanti si selezionano tramite il tasto "triangolo". Il tasto Cerchio serve invece per puntare i nemici durante i conflitti a fuoco, in modo analogo a quanto avviene in *Syphon Filter*.

La sezione sugli sci: dopo un pò la odierete!

## SHHHT! SNAKE'EM UP!

Con i tasti dorsali del pad è possibile muoversi in silenzio, guardarsi attorno e accucciarsi, tutte azioni necessarie per la perfetta riuscita delle missioni: infatti, affrontare le missioni con puri istinti omicidi porterà ben presto a rovina certa, in quanto i nemici superano Bond in numero, per cui è necessario pianificare ben bene ogni azione tentando di portare a termine gli obiettivi senza essere visti e combattendo il meno possibile. Le dodici missioni che ci vedono protagonisti hanno il pregio di essere estremamente differenziate tra loro, sotto molti aspetti. A prescindere dagli obiettivi veri e propri, infatti, il gioco offre una certa varietà di ambientazioni che non può che essere gradita: molti equipaggiamenti, molte armi e anche delle divertenti varianti, come sezioni di guida o di fuga sugli sci, nella migliore tradizione Bondiana. La trama del gioco si sviluppa grazie ad efficaci intermezzi e a filmati tratti dal film, ben riprodotti. Tutto rende più ricco il gioco, e anche la grafica fa egregiamente il suo dovere: il motore che muove il gioco è OK, non certo raffinatissimo, ma in grado di far vivere in maniera chiara e fluida (con qualche pixel di troppo, questo sì...) le avventure di James Bond. Inaspettatamente buona la gestione della telecamera, che quasi mai vi creerà problemi di inquadrature. Tutte le vostre avventure sono adeguatamente accompagnate da musiche tipiche delle pellicole di James Bond, ottimamente riprodotte e adattate al gioco.
Buona, ma non eccelsa l'intelligenza dei nemici, che troppo spesso si limiteranno a correrci incontro sparando all'impazzata anzichè comportarsi in maniera più intelligente o realistica: sotto questo aspetto *Medal Of Honor* da la birra a tutti i giochi simili.
Un problema del gioco è l'estrema difficoltà che permea alcune missioni: troppo spesso ci troveremo circondati da soldati che ci crivellano di colpi, e considerando che anche indossando le armature pesanti Bond non può sopportare più di sei - sette proiettili, capirete che la morte è sempre in agguato. Il numero di vite spesso non è sufficente a terminare un livello, e così ci vedremo molte volte costretti a ripetere le missioni (è possibile salvare solo tra una e l'altra). Un esempio atroce è dato dal termine del primo livello, in cui saremo costretti a fuggire con gli sci: se durante la fuga centreremo un albero - PUFF - un'intera vita in fumo. Considerando che ne abbiamo 3, le cose non saranno molto facili fin dall'inizio!

La giacca blu non ti dona molto, James!

Due bei colpi e anche questo obiettivo è andato.

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | SONY |
| SVILUPPATORE | RAGE |
| GENERE | SPARATUTTO |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.playstation-europe.com |

# SPACE DEBRIS

DI CINZIA UNGARO stef@edmaster.it

VOTO **7**

**GIOCABILITA'** 7.5
+ Semplice e immediato
+ Buona curva della difficoltà

**LONGEVITA'** 6.5
+ Finirlo al 100% richiede tempo
- Poche missioni

**GRAFICA** 6
+ Estremamente fluida
- Brutte texture e scarsa definizione

**SONORO** 7
+ Buon doppiaggio in italiano
+ Musiche ed effetti sonori adatti

Nella simpatica introduzione del gioco (in grafica prerenderizzata) ritroviamo il solito popolo alieno che, intento a conquistare il sistema solare, è arrivato a disturbare anche la quiete di Urano. Toccherà al professor Ronaldson difenderla con l'ausilio di un modello avanzatissimo di caccia da combattimento stellare da lui inventato e con l'aiuto del suo fedele amico robot (che pare un incrocio tra C1 P8 e un bidone aspiratutto, ndStef). Questa trama piuttosto semplice ci introduce a quello che a prima vista sembra essere l'ennesimo sparatutto spaziale 3D, sulla scia di *Omega Boost* e dei vari *Colony Wars*, ma ad un'occhio più esperto non sfugge quale sia il vero modello su cui è basato *Space Debris*: si tratta di *Starfox*, conosciuto in Europa come *Starwing* (*Lylat Wars* nella sua ultima edizione per N64), uscito circa sei anni fa su Super Nintendo e appena due anni fa su Nintendo 64. Le somiglianze delle due produzioni sono tali da rendere *Space Debris* quasi un clone del titolo Nintendo, con alcuni pregi e difetti in comune.

Alcune missioni sono ambientate sulla superficie dei pianeti.

## DEFCON ZERO

Lo scopo del gioco è superare una serie di missioni, che vanno dal proteggere basi scientifiche a veri e propri blitz tra le fila nemiche, nelle quali ben presto nel gioco si viene affiancati da alcuni alleati. Il sistema di armamento base, che è forse l'aspetto più simile a *Starfox 64*, prevede una navetta dotata di cannone laser frontale (potenziabile poi in un laser doppio) e di un sistema di missili a puntamento.
Ma in *Starfox* c'erano anche le smart-bomb!" direte voi... e infatti ci sono anche qui. Per fortuna tutto funziona bene come nel gioco Nintendo e non esistono problemi nell'abituarsi ai comandi del gioco, grazie anche ai differenti tipi di visuale selezionabili (due esterne e una interna alla navetta) adattandole alle varie esigenze.
Con l'evolversi della trama si ha poi accesso ad altri tipi di mezzi, più adatti alle missioni che si è chiamati ad affrontare.
Le armi stesse possono essere potenziate raccogliendo dei power-up rilasciati da alcune navicelle distrutte. I controlli sono ottimi: i tasti dorsali permettono di gestire velocità e virate rapide, che tornano utili specialmente durante gli scontri con gli enormi "boss" al termine di alcune missioni. Una nota dolente è la grafica del gioco: infatti, anche se molto fluida, si rivela piuttosto elementare, presentando navette mal definite (a causa del basso numero di poligoni), scarne e rivestite con pessime texture oltre che fondali piuttosto squallidi.
Questi aspetti passano decisamente in secondo piano davanti alla buona giocabilità di *Space Debris*, ma gli impediscono di ascendere nell'olimpo dei giochi da comperare assolutamente.
La longevità del gioco non è elevatissima dal momento che le missioni "base", che sono solo dieci, riescono a tenere occupati solo per quattro o cinque giorni. Tuttavia, terminato il gioco, è possibile iniziare a cercare i suoi aspetti più segreti, tentando di ottenere medaglie d'oro in ogni mis-

Lo scopo del gioco è superare una serie di missioni, che vanno dal proteggere basi scientifiche a veri e propri blitz tra le fila nemiche, nelle quali ben presto nel gioco si viene affiancati da alcuni alleati.

Senza scudi e stiamo per cadere in un buco nero... bella situazione!

Eccovi qui! Sorridete, prego!

Se non consideriamo la scarsa originalità del gioco e soprattutto la grafica decisamente migliorabile, potremo sicuramente apprezzare questo titolo perchè capace di offrire una sana azione sparatutto "vecchio stile". Sebbene sia possibile trovare alternative molto più valide in commercio per Psx, questo non sminuisce le qualità di Space Debris: dategli un'occhiata... potrebbe piacervi.

Questo gamberone robot vuole distruggerci la casa!

Naah, è solo l'effetto Blur di alcune sequenze! Carino.

Il Boss del primo livello: piuttosto infame.

C'è traffico pure nello spazio? Dov'è il clacson?

# DESTRUCTION DERBY 64

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | THQ |
| SVILUPPATORE | LOOKING GLASS STUDIOS |
| GENERE | GUIDA ARCADE |
| GIOCATORI | 1-4 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.thq.com |

DI OLIVIERO PARI nimrod@edmaster.it

SI RINGRAZIA MEGABYTE
di Desenzano sul Garda
(tel. 030/9911767)
PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

VOTO **8**

**GIOCABILITA' 9**
+ Immediato e molto divertente
+ Si padroneggia la vettura facilmente

**LONGEVITA' 8**
+ Tornerete a giocarci sicuramente
- Alla lunga stufa un po'

**GRAFICA 7**
+ Frame rate alto
- Effetti luminosi deludenti

**SONORO 8**
+ Musica e effetti sonori molto buoni
- Sincronizzazione del parlato non ineccepibile

Non poteva, ovviamente, mancare un'opzione per quattro giocatori su Nintendo 64.

Veramente una buona idea quella che ha portato le software house a portare le vecchie glorie PlayStation su Nintendo64: *Destruction Derby 64* è un titolo decisamente godibile, e per di più si adatta perfettamente a tutti i videogiocatori, perché la sua immediatezza rende impossibile un'avversione nei suoi confronti. Il gioco sarebbe potuto entrare tra i titoli imperdibili per N64, ma alcuni difetti grafici e, soprattutto, una scarsa innovazione non gli permettono di raggiungere queste vette. E' comunque da tenere in grande considerazione.

Non c'è più religione. Al giorno d'oggi le software house sono diventate quasi tutte mercenarie e di conseguenza sono spariti tutti quei giochi rappresentanti di una particolare console. Una prova di questo fatto è offerta dalla marea di giochi, usciti tempo fa (parecchio indietro a dire il vero) per PlayStation, che stanno inondando i possessori di Nintendo64: finalmente anche i fedeli della grande N possono, o comunque potranno presto, godere di titoli di grosso calibro come *Ridge Racer 64* o *Resident Evil 2*. A tutti questi giochi "mercenari" si è da poco aggiunto un nuovo fratellino, o sorellina che dir si voglia, rispondente appunto al nome di *Destruction Derby 64*.

Il primo *Destruction Derby* della storia, ovviamente nel senso videoludico del termine, coincide quasi con l'uscita della PlayStation in Europa, circa quattro anni e mezzo or sono: il gioco era sviluppato dalla Psygnosis e metteva il videogiocatore in condizione di prendere parte a un vero e proprio massacro automobilistico, andando a scontrarsi con altre vetture controllate dal computer. Questo predecessore molto più "puritano" di *Carmageddon* ebbe un buon riscontro da parte del pubblico, che era probabilmente stufo di tutti i titoli "perbenisti" usciti fino a quel momento. Circa un anno dopo, la Psygnosis decise di creare un seguito, *Destruction Derby 2*, molto simile all'originale se non per piccole e necessarie innovazioni come per esempio nuovi tracciati: da quel momento il titolo cadde nel dimenticatoio e, dato che già con il secondo si era un po' raschiato il fondo del barile in fatto di innovazioni, più nessuno pensò alla creazione di un terzo episodio per PlayStation (che comunque è attualmente in lavorazione, date un'occhiata a Globo per saperne di più). Ai tempi ben pochi avrebbero mai immaginato di dover tirare nuovamente fuori il concept di gioco per una versione su un'altra console, ma si sa, i tempi cambiano, non ci sono più le cose di una volta, chi fa da sé fa per tre, stupido è chi lo stupido fa, e così è ora possibile "sfasciare" macchine anche a 64 bit.

*Destruction Derby 64* piacerà sicuramente a tutti coloro che hanno amato gli altri due episodi per PlayStation, ma in generale il titolo è consigliato agli amanti dei giochi immediati e divertenti

L'utilizzo dei colori di *Destruction Derby 64* è sicuramente azzeccato e il livello di distruzione riesce a non deludere anche i più sfegatati fan della serie per PlayStation.

## DIVERTIMENTO STELLARE!

Lo scopo del gioco è semplice: in un tracciato, tre gruppi di automobili partono da tre diversi punti e un gruppo di questi va "contromano", nel senso che se due gruppi circolano in senso orario c'è n'è uno circolante in senso antiorario, o viceversa. Lo scontro è inevitabile, ma questo non rappresenta un problema visto che lo scopo del gioco consiste in questo! La gara è destinata a non finire mai, non esistendo un punto d'arrivo, e il senso del gioco può benissimo essere riassunto con la citazione: "Ne resterà soltanto uno!", in questo senso *Destruction Derby 64* per N64 rappresenta una novità rispetto alla vecchia edizione per Psx.

Per vincere non resta altro che tentare di compiere incidenti super spettacolari, ai quali verrà assegnato un punteggio. Infatti, paradossalmente se si pensa ai classici giochi di guida, non è detto che nel caso in cui la propria auto sia la prima a esplodere, si debba per forza rinunciare alla prima posizione: magari nei trenta secondi in cui si è stati in gara si sono compiuti incidenti talmente spettacolari da ottenere un punteggio irraggiungibile anche dagli avversari restati in circolazione per più tempo. Nonostante questo, è comunque consigliabile tentare di rimanere in gara il più a lungo possibile perché, anche se non esiste un traguardo, sono presenti ugualmente dei check point che regalano venti punti a ogni attraversamento e rivestono quindi un ruolo veramente molto importante per il punteggio finale.

Un'altra serie di tamponamenti e scontri davanti all'entrata di una "tranquilla" galleria. Neanche l'atmosfera data dal tramonto ferma i nostri autisti...

La vettura che vedete di fronte alla nostra è ormai il caro ricordo di una quattro ruote e la colonna di fumo sta a testimoniarne il trapasso verso il cimitero delle macchine.

**GRAFICAMENTE PARLANDO...**

... il gioco si rivela la giusta evoluzione della versione a 32 bit: grafica migliore, più colorata e dettagliata, ma... purtroppo c'è un ma. *Destruction Derby 64* soffre di uno dei tanti possibili difetti che affliggono i giochi di guida per Nintendo64. Questa volta non è l'effetto nebbia e nemmeno il pop-up, ma è il frame rate a non essere sempre impeccabile; comunque intendiamoci, il livello di aggiornamento è sempre piuttosto alto (a occhio direi che stiamo tranquillamente sulla ventina di frame al secondo)(quei fondi di bottiglia li porti ancora? NdMatt). Il problema rimane nella "scostanza" del frame rate stesso, nel senso che nel giro di cinque secondi può tranquillamente cambiare un paio di volte la velocità di aggiornamento, creando così all'inizio un leggero senso di smarrimento al giocatore. Niente di grave, comunque. I fondali sono tutti molto suggestivi e accattivanti, soprattutto quelli all'aperto, e tutto sommato si può ben dire che il motore grafico fa il suo dovere nel sorreggere tutte le macchine insieme, appunto, ai vari sfondi. Gli effetti grafici sono forse l'aspetto grafico più deludente: la THQ (che ha ottenuto i diritti di sviluppo di questa versione per N64 dalla Psygnosis) ha cercato di arricchire il gioco con raffinatezze come l'ormai comune lens flare oppure con luci che penetrano da finestre nelle gallerie: niente di male per carità, ma purtroppo la realizzazione non è all'altezza, e il tutto ha un vago sentore di finto.
Un aspetto molto curato è invece quello riguardante la fisica delle vetture, sia per quanto concerne le deformazioni nella carrozzeria provocate dagli scontri, sia per le traiettorie acquisite dalle automobili dopo gli stessi scontri.

## Il titolo THQ risulta positivo anche dal punto di vista della longevità, garantita dai quattro livelli di difficoltà, anche se, a dire la verità, i primi due sono piuttosto facilotti e si superano con tranquillità

Uno scontro in split screen: solo il più acuto avrà la meglio, anche grazie al frame rate non sempre affidabile.

Una bella panoramica da sotto un colonnato. Solo pochi secondi e la distruzione tornerà di casa.

Signori, fate il vostro gioco...

**UN'ALTRA PARTITA?**

Il titolo THQ risulta positivo anche dal punto di vista della longevità, garantita dai quattro livelli di difficoltà, anche se, a dire la verità, i primi due sono piuttosto facilotti e si superano con tranquillità. Per accedere al livello di difficoltà successivo è sufficiente terminare il torneo, a prescindere dalla posizione conquistata, e, nel caso in cui si riesca anche ad arrivare primi, si ha in premio una nuova macchina che si aggiunge a quelle disponibili di default. In tutto le macchine sono circa una trentina, anche se una buona metà non è selezionabile fin dall'inizio, risultando disponibile solo dopo aver terminato vittoriosamente i già citati livelli di difficoltà.
Avanzando di livello vengono sbloccate tutte le piste, fino ad un totale di dodici tracciati, dei quali quattro sono arene in cui non esiste una strada da seguire, ma solamente uno spiazzo in cui la parola d'ordine è distruzione.
Si torna volentieri a giocare *Destruction Derby 64* perché, nonostante terminarlo non sia poi difficilissimo, il titolo si presta particolarmente a spensierate partite dopo una giornata di stress: nessun tatticismo, nessun quesito da risolvere, nessuna piattaforma da centrare, nessuna curva da essere infilata scalando marcia al momento giusto, ma semplicemente si impugna il pad e via, verso la distruzione più totale! C'è da dire che purtroppo dopo un po' di tempo la meccanica di gioco stufa e il buon destruction finisce per essere ripreso in mano solo per l'ottima modalità multi-player, ma in singolo, ribadiamo, il titolo THQ è troppo poco vario per poter rappresentare una sfida a lunghissimo termine.
In fin dei conti, *Destruction Derby 64* piacerà sicuramente a tutti coloro che hanno amato gli altri due episodi per PlayStation, ma in generale il titolo è consigliato agli amanti dei giochi immediati e divertenti.

Parola d'ordine: "Tutti contro tuuutttiiiii!!!".

**MA DOVE FINIREMO?**

Un particolare che riesce a colpire l'attenzione è la presenza nella prima pagina del manuale di *Destruction Derby 64*, di un avvertimento riguardo al gioco che recita all'incirca così: "Tutto quanto accade nel gioco è pura finzione, non tentate di replicare queste azioni nella realtà". E' incredibile, alla fine anche le software house si sono convinte di essere le responsabili di ragazzi che si credono Ken o amenità del genere... Questo continuo martellare da parte dei media sta convincendo tutti che i videogiochi siano realmente pericolosi, e trovo questa una cosa molto grave: presto le riviste come J saranno tutte bandite e Guariniello diventerà il re del mondo. Esagerazioni? Chissà... (intanto abbiamo fatto internare il Pari, come si dice: fidarsi è bene... NdMatt).

Le ambientazioni di *DD64* sono tutte piuttosto riuscite e ben particolareggiate.

# DONKEY KONG 64

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | NINTENDO |
| SVILUPPATORE | RARE |
| GENERE | PIATTAFORME 3D |
| GIOCATORI | 1-2 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.rareware.com |

DI LUCA GALLIANO drz@edmaster.it

JOYPAD ARGENTO

VOTO **8.5**

**GIOCABILITA' 8**
+ Piuttosto vario come gioco a sè stante
- Molto ripetitivo se rapportato ad altri titoli in circolazione

**LONGEVITA' 8.5**
+ Immenso
- Occhio alla noia in agguato

**GRAFICA 9.5**
+ Eccezionale in tutto e per tutto
- Peccato però per i rallentamenti

**SONORO 9**
+ Molto buona la colonna sonora...
+ ...e altrettanto effetti e voci varie

Ma che bello andar col carrellino! Una delle sezione immancabili di un Donkey Kong Land/64 qualsiasi.

*Donkey Kong 64* è probabilmente il miglior platform 3D che sia mai stato programmato: è giocabilissimo, longevo fino all'inverosimile, tecnicamente sbalorditivo (la grafica - da ferma - è quasi al livello di un Dreamcast...) e pieno di sottogiochi, segreti e idee molto simpatiche, però... però è davvero troppo simile a *Banjo & Kazooie* (che già era una copia bella e buona di *Mario 64*). Se avete già finito il suddetto gioco e il capolavoro made in Miyamoto potreste non aver più voglia di esplorare livelli per raccogliere 100 monete/note/banane imparando via via ad utilizzare nuove tecniche per superare questo o quel passaggio. Io vi ho avvisato, sta a voi decidere se mettere o no mano al portafogli.

## La Rare ci pone di fronte l'ennesimo capolavoro annunciato, l'ennesima cartuccia che dovrebbe segnare il rilancio del Nintendone

Sin dai tempi del canto del cigno del Super NES, la Rare è stato uno dei gruppi di sviluppo più importanti per la Nintendo (IL più importante, molto probabilmente) e basti pensare alla saga di *Donkey Kong Country* per rendersene conto senza troppi problemi: i suddetti giochi, per chi non si ricordasse l'intera faccenda (o per la moltitudine di nuovi videogiocatori arrivati solo dopo la consacrazione della scatoletta grigia targata Sony), esibivano una grafica che fino a quel momento era stata assolutamente impensabile per una console a 16 bit, permettendosi pure il lusso di essere degli ottimi prodotti (il secondo e il terzo capitolo della serie, per lo meno: il primo era una versione piuttosto scarsa di *Super Mario World*, che stupì un po' tutti a livello tecnico, ma che lasciava l'amaro in bocca dopo pochi giorni di gioco - Considerazioni personali, caro il mio Galliano! NdMatt). Risultato? Camionate di copie vendute in tutto il mondo, obbligo di prenotare le cartucce con mesi di anticipo sulla data di uscita per avere la possibilità di portarsene a casa una e generale esultanza di tutti gli utenti del mai troppo amato Super Nintendo.

### PICCOLI GENI CRESCONO

E' con l'N64, comunque, che la Rare è diventata davvero una stella di primaria grandezza nel panorama dei videogiochi e, azzeccando una serie di autentici gioielli (*Goldeneye 007, Diddy Kong, Banjo & Kazooie*...), si è meritatamente guadagnata la posizione di seconda forza su questa console (non che ci volesse molto, a dire proprio tutta tutta la verità, visto che i produttori più importanti hanno tutti abbandonato Nintendo) e probabilmente c'è un solo piccolissimo difetto imputabile ai programmatori inglesi, una carenza di idee originali abbastanza imbarazzante.

Pensiamo a *Banjo & Kazooie*, copia spudorata del grandissimo *Mario 64*, oppure a *Diddy Kong Racing*, bellissimo ma pesantemente ispirato (volendo proprio usare un eufemismo) a *Mario Kart 64* (e pure a *Mario 64*, per la struttura della modalità adventure)... ora la Rare ci pone di fronte l'ennesimo capolavoro annunciato, l'ennesima cartuccia che dovrebbe segnare il rilancio del Nintendone (forse per questo si è un minimo in ritardo), il gioco che è stato più volte definito come "greater than *Zelda*" (ollallà, esageriamo...): in poche parole, *Donkey Kong 64*.
Il primo impatto con il gioco è assolutamente esaltante, a partire dalla grandiosa canzone rap dell'intro (su Nintendo64? E i problemi di memoria riscontrati da tutti gli altri programmatori dove sono andati a finire?) fino ad arrivare alla grafica. Essì, signori miei, so che l'apparenza estetica di un gioco non è tutto, che sono altri gli aspetti che contano, ma vi sfido a rimanere insensibili di fronte alla magnificenza di *DK64*: livelli enormi, le migliori texture della storia di questa console, un campo visivo che si spinge sino a distanze notevolissime, effetti di luce calcolati in tempo reale tali da lasciare a bocca aperta anche gli utenti più smaliziati, animazioni spettacolari... Un difetto?

Eccolo qua: nonostante l'Expansion Pack (tra l'altro fornito nella confezione con il gioco: molto simpatico per i due o tre che già se l'erano comprato per *Turok 2* e paccottiglia varia che lo supportava) e l'indubbia maestria degli ispiratissimi programmatori Rare, il gioco offre una sensazione di pesantezza abbastanza diffusa, fino ad arrivare ad orripilanti rallentamenti modello slow motion nelle zone più affollate. Vabbè, verrebbe da dire che di fronte a una tale meraviglia qualche rallentamento si può anche ignorare, ma la realtà è che la cosa scoccia parecchio e dispiace un bel po' doversi sentire scocciati di fronte alla miglior grafica mai vista su Nintendo 64. Anche dal punto di vista sonoro il gioco si rivela assolutamente ottimo, come del resto era lecito aspettarsi dalla software house che probabilmente ha

I Kremlings, brutta razza, ma se tutto va bene avranno vita corta e difficile.

Graficamente Donkey Kong 64 è tra le cose migliori che siano successe al Nintendo64, se non LA migliore.

Anche nelle migliori famiglie c'è gente simile, pensate in quella di Donkey Kong. Da notare, comunque, le texture e l'utilizzo dei colori.

Dammi il cinque fratello! O forse vuole darmi una mazzona in testa? Mmm...

Il piccolo Diddy Kong si dà da fare nel fondo di un laghetto, i pesci non lo aiuteranno.

Una delle tante sezioni "alternative" del gioco Rare.

Oddio, odddiooo, dove sono? Mi sono perso?! O come sono brutto, o mamma come sono brutto!

saputo creare i migliori accompagnamenti sonori mai esprtessi dalla macchina della grande N: la già citata introduzione cantata basta da sola a testimoniare una abilità tecnico/artistica veramente notevole. Oltre a quest'ultima, comunque, troviamo vagonate di ottimi motivi di sottofondo per ognuna delle varie aree che occorre esplorare (dopo un pò ovviamente vengono a noia, ma questo è un difetto comune più o meno a tutti i giochi) ed effetti molto puliti ed azzeccati: completano il tutto le esilaranti voci/versi dei protagonisti dell'avventura.

**VIAGGIO AL CENTRO DEL MONDO**

Terminata l'analisi della parte tecnica di *Donkey Kong 64*, passiamo quindi a giudicare giocabilità e longevità, gli aspetti più importanti di ogni videogioco (anche se non si direbbe, almeno a giudicare dalle scempiaggini che dominano quasi sempre le classifiche di vendita... piccola frecciatina ai vari *FIFA* e compagnia bella) e qui, purtroppo, si annidia l'orrido spettro della caratteristica "ripetitività" Rare. Dite quello che volete: saranno anche i programmatori più abili dell'universo, ma alla Rare non hanno mai sfornato un concept originale che sia uno, limitandosi ad appoggiarsi a idee create da più illustri game designer (soprattutto del solito, geniale Miyamoto, uno dei pochi motivi per cui il mostriciattolo nero a 64bit della Nintendo non verrà ricordato come un fallimento). Non che sia il più grande dei mali, in un'era di giochi che variano solo per il numero che accompagna il titolo, ma non è nemmeno una bellissima sensazione quella che ci accompagna tornando a casa con centomila lire in meno nel portafogli (quando va bene: non nel caso del titolo preso in esame in questa recensione, comunque) e scoprendo, dopo un paio di ore di gioco, di essersi comprati una cartuccia dove si guida un Mario pelosissimo e mangiabanane alla ricerca di miriadi di oggetti dei quali non potrebbe importarci di meno per condurre a buon fine una storia beota come non se ne sono mai viste. Volete un breve riassunto degli eventi che stanno dietro a *Donkey Kong 64*? D'accordo, eccovelo qua: i soliti Kremlings hanno invaso l'isola felice degli Scimmioni Babbei, Donkey Kong e i suoi amici, in qualità di scimmioni più babbei degli altri, la devono salvare da distruzione certa... trama sorprendente, non c'è che dire... Vabbè, tralasciando questo aspetto bisogna dire che la giocabilità se la cava davvero alla grande: le missioni da portare a termine sono moltissime (pure troppe: bisogna raccogliere le banane normali, le banane dorate, le chiavi, scoprire nuove abilità speciali, fotografare le fatine, sbloccare aree segrete... All'inizio si è quasi spiazzati da una tale mole di compiti, ma fortunatamente pian piano ci si abitua e tutto fila liscio come la crapa del capitano Picard e le bestiacce si lasciano guidare placidamente dall'ottimo joypad del Nintendone (che però ha un joystick analogico troppo piccolino... oppure io ho i polpastrelli troppo grossi, svolgerò delle indagini in merito).
Oltre a Donkey potrete anche controllare lo gnomico (avete presente Aldo Giovanni e Giacomo, no?) Diddy Kong, il bruttissimo Lanky Kong, un soldo di cacio che risponde al nome di Tiny Kong e l'intellettuale del gruppo, un bestione enorme nomato Chunkly Kong (chi si stesse strappando i capelli chiedendosi dove siano finiti i vecchi personaggi di *Donkey Kong Country* può tranquillizzarsi: i vari Kranky, Candy e Funky sono pre-

Saranno anche i programmatori più abili dell'universo, ma alla Rare non hanno mai sfornato un concept originale che sia uno, limitandosi ad appoggiarsi a idee create da più illustri game designer

**SECONDO PARERE**

La Nintendo ha pubblicizzato *Donkey Kong 64* come il titolo che avrebbe salvato il Nintendo 64 ma, pur essendo un buon titolo, l'intento proposto non è comunque raggiungibile. Rimanendo nello specifico, *DK64* presenta una buona realizzazione tecnica gravata dalla presenza di bug e rallentamenti vari che fanno notare una certa fretta da parte della Rare, probabilmente imposta per far uscire il gioco sul mercato statunitense in tempo per il periodo natalizio. Lo schema di gioco è più o meno lo stesso di molti plattform 3D e ripresenta la solita dispersività tipica di tale schema di gioco, aggravata da un design dei livelli opinabile. In conclusione un buon titolo per i possessori di N64 anche se non risolve la crisi di tale macchina.

*di Alessandro Casini*

VOTO
8

Nuotare non è un problema, specialmente con un piccolo aiuto.

Urgh, fin troppo imponente, ma l'agilità è dalla nostra. Forse.

TERZO PARERE

Con *Donkey Kong 64* la Rare non ha fatto altro che regalare un'altra gioia a tutti i possessori di N64: la casa inglese ha preso *Banjo-Kazooie* e lo ha migliorato proponendo una sfida maggiormente differenziata, conferendo così al gioco uno spessore notevole e una giocabilità stellare.
Purtroppo però il gioco non è perfetto dal punto di vista grafico dove si è evidentemente voluto spingere la console Nintendo verso un traguardo irraggiungibile e infatti, nonostante l'uso obbligatorio dell'espansione RAM, spesso si vede il motore grafico faticare di fronte alla maestosità grafica del titolo. Nulla di grave comunque, *Donkey Kong 64* rappresenta ugualmente un acquisto obbligatorio per tutti i possessori di Nintendo64.

*di Oliviero Pari*

VOTO
9

Un paio di giri e non c'è più nessun nemico.

Ma non sono le stesse eliche di Banjo & Kazooie?

senti anche in questo gioco, e sono stupidi esattamente come su Super Nintendo), ognuno dei quali ha le proprie peculiarità che lo rendono più o meno utile per questo o per quest'altro compito in particolare. Per tirare le somme, si può ben dire che di carne al fuoco ce n'è tanta, tutto dipende dalla categoria di giocatore alla quale appartenete: se impazzite all'idea di collezionare fino all'ultimo oggetto di ogni singolo mondo, beh, allora avete trovato ciò che di più prossimo al paradiso possiate sperimentare sulla terra (forse qui ho un pochino esagerato... – Ma figurati... NdMatt), se invece il solo pensiero vi procura emicranie e crampi allo stomaco potreste non essere nelle migliori condizioni per apprezzare il cartuccione giallo.

### SPECULAZIONI DA PRIMATE

La longevità deriva direttamente da tutto quello detto sino ad ora: altissima se si considera il gioco come un'entità unica (i programmatori dichiarano un centinaio di ore di gioco per scoprire tutti i segreti, i sotto giochi e così via... più realisticamente, direi che la cifra si aggira attorno alle settanta-ottanta, il che è comunque un risultato decisamente impressionante), bassa se si tiene conto della noia che potrebbe calarvi addosso come un'incudine verso la quinta ora di gioco. C'è comunque da dire che, all'interno di una struttura classicissima, i programmatori Rare si sono almeno impegnati più del normale e, dopo un'intensa attività cerebrale, hanno deciso di piazzare una moltitudine di piccoli e grandi particolari per rendere il proprio titolo il più vario e divertente possibile: si va così dalla modalità multiplayer in puro stile *Goldeneye*, all'arena per darsela di santa ragione, alla miriade di sottogiochi presenti nell'avventura principale, alcuni dei quali (mi riferisco principalmente a quelli di guida) molto divertenti, per finire con le trasposizioni dei mitici coin-op originali di Donkey Kong.
Presenti anche gli ormai classici animali (anche se questa volta con una piccola differenza rispetto al passato che lascio a voi il piacere di scoprire) tra i quali vanno indubbiamente citati il fetenti rinoceronte e il pesce spada. Dare un giudizio finale, come avrete intuito, non è affatto facile: *DK64* è caratterizzato da una grafica eccezionale, ma presenta anche rallentamenti piuttosto fastidiosi. La varietà è sicuramente notevole, ma sotto sotto si ha l'impressione di aver già fatto le stesse cose in altri giochi... A questi difetti ne vanno doverosamente aggiunti altri che potrebbero sembrare piccolezze ma che in effetti contribuiscono a minare la qualità globale del prodotto: per prima cosa, i personaggi sono troppo lenti (tranne i due nanerottoli del gruppo) e la fase di esplorazione ne risente. Poi, ci sono i soliti difettucci della telecamera virtuale, che riporto giusto per amor di completezza perchè comunque nel 90% dei casi il tutto si comporta egregiamente e, infine, devo segnalare la discreta mediocrità delle modalità multiplayer. Brava Rare comunque, ma per qualcosa di originale pare ci voglia proprio il testone di Miyamoto san.

Lara chi?

Lara cosa?

Effettivamente quel cosone incute un certo timore... ehr!

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | 989 STUDIOS |
| SVILUPPATORE | IDOL MINDS |
| GENERE | SPORTIVO |
| GIOCATORI | 1-4 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.989studios.com |

# COOL BOARDERS 4

DI LORENZO ANTONELLI kant@edmaster.it

VOTO 7

**GIOCABILITA' 7**
+ Immediato e coinvolgente all'inizio...
- ...alla lunga frustante causa sistema di controllo ostile

**LONGEVITA' 7**
+ Maggior numero di eventi rispetto alla precedente versione
+ Multiplayer fino a 4 giocatori piacevole

**GRAFICA 7**
+ Viva e colorata, ma solo al primo impatto
- Evidenti lacune tecniche quali clipping e rallentamenti

**SONORO 7.5**
+ Adatto all'attività motoria e adrenalinico quanto basta
- Gli effetti sonori sulla neve non mi hanno soddisfatto pienamente

Derogando arbitrariamente dalla legge statistica "non c'è due senza tre", i 989 Studios aggiornano la loro conosciutissima simulazione di snowboard, apparso anni orsono in una proto-veste per la console di casa Sony, alla versione "4". Preciso che di rivoluzioni sia nel concept sia nella giocabilità, rispetto al terzo capitolo della saga, non se ne sono viste. Ciò che abbiamo dinanzi è un mero esercizio di innovazioni, un prodotto estremamente intuitivo, che ha saputo risolvere, mantenendosi sempre in linea con la precedente edizione, fastidiosi bug che incidevano nella causa pratica, lasciando scoperti, peraltro, errori ed imperfezioni grafiche. La carica adrenalinica *che Cool Boarders* (che sia il 3 o il 4 poco importa) sa trasmettere è rimasta del tutto invariata: una cosmesi d'impatto con tratti semplici ed essenziali e un' intro da brivido a base di musica e snow catapulteranno il giocatore nel mondo delle tavole da neve, senza possibilità d'appello.

### PUPAZZO DI NEVE A ORE 12

Il menù delle opzioni presenta delle importanti novità: più eventi a cui prendere parte e possibilità di customizzare il nostro alter ego con profilo personale e tavola settata nel modo corretto. I ragazzacci, nei cui panni performiamo improbabili (e poco sicure) evoluzioni, sono, un po' come accadeva nell'ottimo *Tony Hawk*, campioni esistenti nella realtà, resi ad essenza di poligoni, ognuno dei quali con caratteristiche differenti. Volete qualche nome? Jim Rippey, il giovane Shaun White, Michele Taggart e per finire attrezzatura marchiata Burton, Santa Cruz e K2, per citare alcune delle tante case produttrici. Dicevamo le modalità di gioco: si va dalla Downhill in cui conta arrivare primi e totalizzare un tot numero di stunt, la sfida tra le porte del CBX, il classicissimo Half Pipe, un mega salto per gli impavidi (Big Air) via via concludendo con lo Slope Style, una sorta di downhill con ostacoli di ogni tipo su cui volteggiare. Questi singoli eventi verranno affrontati sia in allenamento sia in torneo, nelle cinque diverse locazioni, Vermont, Colorado, Francia, Alaska e Giappone. Se sul versante della forma si possono riscontrare sostanziose novità, la stessa cosa non può essere affermata spostandoci sul lato tecnico del gioco. Balza subito agli occhi il divario che si viene a creare, in fatto di giocabilità pura, con un recente antagonista del prodotto 989 Studios, quell' *MTV Sports Snowboarding*, gioco estremamente fluido, vasto e che dona ampia libertà di movimenti all'utente. Fastidiose pecche vengono a farsi presenti già nelle prime discese, manifestandosi sotto forma di magico bad clipping e sottraendo a *Cool Boarders 4* quella velocità/fluidità di cui è veramente carente. Il frame rate si colloca nella norma, accompagnato da difetti grafici e rallentamenti qua e là, ma, se al ritmo piuttosto blando dell'insieme si aggiunge una mancanza cronica di morbidezza nei contorni, facilmente riassumibile in freddi poligoni che "danzano" bruscamente sulla neve con detestabili movenze artificiali, vien da pensare che in casa *Cool Boarders* sia stato fatto un passo (involontario?) indietro dai programmatori. Le noie maggiori provengono comunque dalla gestione del sistema di controllo: scomodo, per nulla morbido, ostico nella realizzazione dei tricks e poco reattivo. Joypad alla mano, la reattività del figuro che impersoneremo tenderà a zero, la legnosità dei controlli risulterà a volte frustante e quel feeling (peraltro basilare in un prodotto di tal genere) che può essere apprezzato in altri prodotti ugualmente recenti, viene dimenticato chissà dove.

Se al ritmo piuttosto blando dell'insieme si aggiunge una mancanza cronica di morbidezza nei contorni, facilmente riassumibile in freddi poligoni che "danzano" bruscamente sulla neve con detestabili movenze artificiali, vien da pensare che in casa *Cool Boarders* sia stato fatto un passo (involontario?) indietro dai programmatori

I salti in *CB4* sono sempre spettacolari..e soprattutto perigliosi.

Come nella tradizione, è ancora possibile prendere a pugni gli avversari.

Sembra di toccare il cielo con un dito. Avete notato lo sfondo di montagne? Davvero notevole.

L'egregia e fortunata base da cui partire (*Cool Boarders 3*) non è stata affatto sfruttata dai ragazzi della Idol Minds. Il lavoro che hanno plasmato risulta segnato da un'impostazione leggermente superata, decisamente meno spettacolare di altri validi concorrenti e afflitto da preoccupanti "malattie tecniche", che non contribuiscono di certo ad elevare *Cool Boarders 4* al migliore del genere. L'unica nota positiva suona a favore del maggior numero di eventi introdotti, a sostegno di una longevità altrimenti minata irrimediabilmente da imperfezioni tecniche un po' troppo ricorrenti. Se qualche anno fa *Cool Boarders* dettava legge nel mondo dello snowboard a 32 bit (anche perché unico esponente), ora simulazioni di tale disciplina fioccano da plurime software house agguerrite per conquistare il trono di ghiaccio. La lotta è dunque aperta, fate le vostre puntate...

# VIRTUAL ON 2 ORATORIO TANGRAM

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | SEGA |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | AZIONE |
| GIOCATORI | 1-2 |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| SITO WEB | www.sega.co.jp |

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

JOYPAD ARGENTO

VOTO 8.5

**GIOCABILITA' 8**
+ Eccellente spessore tecnico
- Difficile da padroneggiare all'inizio

**LONGEVITA' 8**
+ Difficoltà ben calibrata
+ Praticamente eterno in due

**GRAFICA 9**
+ Eccellente sotto ogni punto di vista
+ Ottima fluidità dei movimenti

**SONORO 8**
+ Buono l'accompagnamento musicale
- Effetti sonori di media fattura

Nel 1995 la Sega faceva uscire sul mercato dei coin op *Virtual On*, un gioco basato sulla scheda Model 2 che proponeva furiosi combattimenti tra robot di svariate fattezze. Il mecha design venne curato nientemeno che da Hajime Katoki, uno dei massimi esponenti della new wave che si affermò nei primi anni '80 in seguito al lancio in grande stile dei cosidetti robot realistici. Il successo in Giappone fu pressochè immediato, grazie all'ottima realizzazione tecnica e, soprattutto, alla giocabilità che saliva letteralmente alle stelle giocando in due grazie alla modalità multiplayer. La conversione per Saturn arrivò l'anno dopo, bissandone ampiamente il successo anche sul mercato casalingo. *Oratorio Tangram* è la conversione del sequel di *Virtual On* sviluppato sulla scheda Model 3 l'anno scorso, una conversione ambiziosa, visto che i programmatori avevano promesso che avrebbero migliorato il gioco sotto l'aspetto grafico, oltre ad aggiungere diverse migliorie rispetto alla controparte arcade. Ora, a qualche mese dal Tokyo Game Show, esce la tanto attesa conversione per Dreamcast. Vediamo insieme se i programmatori della Sega sono riusciti a mantenere le loro promesse o se dietro quella copertina in rilievo si nasconde soltanto una conversione smozzicata.

> Sostanzialmente il gioco è paragonabile agli scacchi con la differenza che qui esiste una sola pedina e la varietà di movimenti e di traiettorie è di centinaia al secondo

Un istante di un combattimento come tanti altri in Virtual On 2: veloce, frenetico, tattico ed esaltante.

## MIGLIORAMENTI TECNICI

La versione originale che girava sul Model 3 era un vero e proprio mostro che girava a 60 frame al secondo costanti anche nelle situazioni più caotiche, rendendo una conversione su qualsiasi sistema esistente una vera impresa. Trovandosi di fronte alle prime schermate della conversione per Dreamcast si rimane fin da subito piacevolmente sorpresi. Apparentemente i mecha non hanno perso nulla dal punto di vista del dettaglio grafico, tuttavia la vera preoccupazione riguarda la velocità di gioco. Dopotutto anche *Sega Rally 2* da fermo sembrava identico al coin op ma, una volta in movimento, il frame rate instabile era origine di un certo divario tra le due versioni. Giusto per dimostrare che il fattaccio di qui sopra altro non era che un incidente di percorso, *Oratorio Tangram* si muove alla stessa velocità dell'originale, anzi, in alcuni istanti sembra addirittura più frenetico. Notevole è il miglioramento della qualità e della risoluzione delle texture, tanto che le scritte presenti sugli sprite e i fondali sono facilmente leggibili, senza contare gli effetti di luce che, specialmente in stage come quello della miniera, lasciano letteralmente col fiato sospeso. Che dire poi di finezze come le armature che vanno in pezzi lasciando scoperto l'endoscheletro dei robot? I fondali, pur non essendo dettagliatissimi, svolgono bene il loro compito risultando piacevoli da vedere e duttili da utilizzare come riparo dagli attacchi nemici e in generale i pochi elementi eliminati nel porting non scalfiscono la sensazione di trovarsi di fronte ad una replica perfetta degli originali. Il sonoro, pur avendo perso la grinta che contraddistingueva la soundtrack del primo *Virtual On* (non per niente faceva il verso alla colonna sonora dei vari *Thunderforce* della Technosoft), presenta buone musiche associate a tema ad ogni robot e quindi più azzeccate rispetto all'idea classica che vuole la musica legata più allo stage che ai protagonisti del gioco. Gli effetti sonori, pur essendo funzionali, sono un po' datati in quanto ripresi di peso dal prequel in cui già non erano eccellenti. Si tratta comunque di un semplice dettaglio: *Oratorio Tangram* è di fatto citabile tra gli esempi più validi di art direction finora visti in un videogame.

Un'efficiente e tecnologica schermata d'introduzione ai combattimenti.

Grande, grosso e cattivo. Ma non fatevi spaventare.

Era meglio prendere l'ascensore.

La schermata di selezione del proprio mecha. La varietà non manca.

Probabilmente vi starete chiedendo perché, nonostante i toni entusiastici nella recensione, il voto sia "solo" 8.5. E' presto detto: *Virtual On: Oratorio Tangram* non è un gioco per tutti, in quanto richiede una certa applicazione per ottenere buone performance dai robot disponibili, cosa che può infastidire il giocatore occasionale che rimarrebbe deluso da un'eventuale acquisto. Per chi è in grado di soprassedere alle difficoltà iniziale il gioco rivelerà presto il suo straordinario spessore tecnico, risultando uno dei migliori titoli per Dreamcast finora usciti.

La vittoria è nostra, in un tripudio di luci, scintilii ed effetti grafici.

Un altro combattente fa la sua entrata nell'Oratorio, ahr ahr... ehm.

Un bel modellino robotico, con tanto di mega trivellone.

### IL SISTEMA OPERATIVO

Classificare i due *Virtual On* è piuttosto difficile, probabilmente la definizione migliore che si può dare è di uno "sparatutto ad incontri" tra robot da guerra con battaglie che si svolgono in arene chiuse. Concettualmente, il gioco che si avvicina di più al titolo Sega è *Armored Core* della From Software nella modalità versus, anche se l'azione di gioco in quest'ultimo è molto meno veloce e movimentata.
Le due filosofie di gioco, infatti, anche se superficialmente simili, sono totalmente diverse: in *Armored* Core il sistema di guida è simile a quello di un normale sparatutto in soggettiva, mentre in *Virtual On* ci si muove ad alta velocità sfruttando l'accelerazione generata dai booster posti sulle spalle dei mecha. Il segreto per vincere sta proprio nell'imparare a gestire con efficienza la spinta dei propulsori, cercando di prendere in controtempo l'avversario mettendo a segno una raffica di colpi ben assestata.
A differenza del predecessore è possibile anche direzionarsi in volo (sarebbe più corretto dire semplicemente "in aria" visto che i robot si limitano a "saltare") offrendo una maggiore libertà di movimento. I mecha tra cui scegliere sono ben undici, più uno segreto da sbloccare e ognuno possiede una buona varietà di armi e relative varianti a cui si va ad aggiungere un attacco speciale utilizzabile solo una volta per incontro.
*Oratorio Tangram*, come il predecessore, segue il trend proposto dalla serie di *Virtua Fighter* (ed espanso ad altri generi con *F355*) che propone una certa difficoltà iniziale a familiarizzare con il gioco a causa del suo spessore tecnico. Sostanzialmente il gioco è paragonabile agli scacchi, con la differenza che qui esiste una sola pedina e la varietà di movimenti e di traiettorie è di centinaia al secondo. Di fatto ogni mecha dispone di una determinata potenza di fuoco e raggio d'azione che, uniti alla forza di accelerazione data dai propulsori, contraddistinguono il bilanciamento del pezzo. Il coin op utilizzava come sistema di controllo un doppio stick per coordinare i movimenti e, per ovvi motivi, l'ampasse tra questo e il joypad del Dreamcast è notevole.
La configurazione base che prevede la gestione dei movimenti laterali con l'analogico è totalmente inefficiente e quindi la prima cosa da fare è disporre a tale funzione i due grilletti che, nel base, vengono usati per le armi, sfortunatamente cambiando la configurazione si perde la comodità dell'aumentare o diminuire la frequenza di fuoco a piacimento variando la pressione su di essi. La scelta migliore rimane l'acquisto del joystick arcade uscito assieme al gioco che ha il "piccolo" problema di risultare quasi più costoso del gioco. Ad ogni modo abituarsi all'utilizzo del joypad è difficile ma non impossibile, basta perseverare per scoprire man mano tutte le possibilità e le strategie di uno dei giochi più complessi degli ultimi tempi.
Molti hanno etichettato *Oratorio Tangram* come un gioco inutile se non giocato in due tramite split screen o con il cavetto link, non tenendo, però, conto di tutta una serie di fattori che rende il titolo divertente anche nella modalità ad un giocatore. Innanzitutto l'intelligenza artificiale è estremamente buona già a livello normal garantendo quindi una buona longevità; bisogna poi considerare che se nei classici sparatutto 3D si controlla semplicemente nulla di più di un anonimo personaggio, qui è presente tutta la fisicità espressa negli anime robotici. Vedere i mecha coinvolti in un combattimento ravvicinato è realmente spettacolare e da sensazioni che *Armored Core* non riesce a proporre.
Il gioco della From Software riesce a rimettersi alla pari col titolo Sega grazie alla varietà nella fase di customizzazione dei robot (in *VOOT* è possibile soltanto modificarne il colore) e all'azzeccata disposizione degli elementi nelle arene, però *Oratorio Tengram* contiene tutta una serie di elementi che difficilmente non potrà essere inclusa in futuro in giochi di questo tipo

> Classificare i due *Virtual On* è piuttosto difficile, probabilmente la definizione migliore che si può dare è di uno "sparatutto ad incontri" tra robot da guerra con battaglie che si svolgono in arene chiuse

### SECONDO PARERE

*Oratorio Tangram* (*Ora-Tan* per gli amici) è un sorprendente viaggio a ritroso fino alle radici degli arcade di un tempo. Annichilite e sopraffatte da complesse simulazioni e avventure dallo spessore inaudito, l'immediatezza, l'eccitazione, i pieni istantanei di adrenalina si prendono la loro vendetta con questa tecnicamente ineccepibile conversione dal Model 3 del reparto AM2. Senza concessioni alle entrate scenografiche e ai filmati in computer grafica, ogni istante di *Oratorio Tangram* è un'immersione in un'orgia di velocità, sparatorie ed esplosioni che scalpita e chiede a gran voce di essere giocato. Non c'è spazio per la simulazione, non c'è tempo per il ragionamento, *Ora-Tan* è "sensuale", nel senso che colma i vostri sensi e prosciuga le vostre risorse energetiche. Ci rimarrete incollati per decine di partite e dopo non avrete neanche più la forza di impugnare il joypad. Da odiare o da amare alla follia.

*di Gianluca Tabbita*

VOTO
8.5

Ben tre missili in arrivo, la situazione non è delle migliori...

# CHRONO CROSS

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | SQUARESOFT |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | GIOCO DI RUOLO |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| SITO WEB | www.squaresoft.co.jp |

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

VOTO 9

**GIOCABILITA'** 9
+ Ottimo sistema di gioco
+ Divertente e coinvolgente

**LONGEVITA'** 9
+ Vario e divertente
+ Buona anche la durata di gioco

**GRAFICA** 9
+ Eccellente sotto ogni punto di vista
- Qualche rallentamento

**SONORO** 9
+ Ottime musiche
+ Buoni gli effetti sonori

SI RINGRAZIA GAME STORE DI FIRENZE PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

*Chrono Cross* è un gioco su due cd. *Chrono Cross* ha pochi FMV rispetto ad altri GDR. *Chrono Cross* è il migliore del suo genere su Playstation. Le dimensioni non contano, il buon bilanciamento del sistema di gioco, unito all'ottima qualità grafica fa di questo gioco il nuovo termine di paragone del genere. Non solo, è uno dei pochi GDR che cerca di rendere il più possibile attivo il giocatore spronandolo a compiere scelte che influenzano l'avventura. Una piccola opera d'arte insomma che, non potendo anticipare per ovvi motivi le caratteristiche che saranno proprie della nuova generazione di GDR per le console a 128 bit, spreme al massimo la console della Sony. Difficilmente si potrà fare di meglio su Psx anche se all'orizzonte si profila *Kamurai* della Namco che si preannuncia come il maggiore rivale del gioco della Square. La versione americana di *Chrono Cross* dovrebbe essere disponibile per la primavera del 2000

*Chrono Cross* nonostante alcune innovazioni è ancora lontano dal proporre qualcosa di realmente nuovo. Questo non significa affatto che sia un brutto gioco, anzi, è con tutta probabilità il miglior GDR pubblicato per Psx

E' passato ben più di un decennio da quando la saga di *Dragon Quest* ha aperto il mondo dei GDR a milioni di giocatori giapponesi. All'epoca si poteva controllare un solo avventuriero e la gamma delle sue azioni era limitatissima. Fu necessario aspettare *Final Fantasy* per gestire un vero e proprio part: però l'innovazione maggiore la portò un gioco per una console scarsamente considerata in Giappone dove il NES regnava sovrano. La console era il Master System e il gioco era *Phantasy Star*. Si passava da una generazione di giochi in cui i pg (personaggi giocanti) erano personaggi anonimi privi di storia e di psicologia a un'altra in cui essi erano l'elemento portante della storia e, quindi, della risoluzione del gioco. E' stato proprio in quel periodo che avvenne lo "scisma" tra la scuola di pensiero giapponese e quella occidentale. La prima fece avvicinare sempre di più i GDR a "libri game" con trame sempre più complesse e influenzate dai trend correnti dell'animazione (dopotutto il character designer di *Dragon Quest* era proprio quell'Akira Toriyama che già aveva dato i natali a *Dragon Ball* e *Dr Slump & Arale*), l'altra tesa verso la personalizzazione dei pg e l'interazione con il mondo circostante. La vera esplosione del GDR alla giapponese è avvenuta ai tempi del SNES che, grazie a case come la Squaresoft, è stato durante la sua esistenza il non plus ultra per chi amava quel tipo di avventure.
L'evoluzione dei GDR si è poi spostata sulle console a 32 bit dove però il miglioramento è stato principalmente a livello cosmetico più che nella struttura di gioco. Probabilmente il titolo più sperimentale che si è visto negli ultimi anni è stato *Xenogears* sempre della Square dove, oltre ad essere presente un area di gioco poligonale piuttosto vasta, erano presenti possibilità inedite in altri giochi come per esempio l'implementazione di sequenze che ricordano per certi versi i platform, senza contare il doppio sistema di gioco per personaggi "a piedi" e Gear.
Altro titolo sperimentale è stato *Star Ocean* che garantiva una certa influenza sulla trama e sulla composizione del party, tanto che vantava ben 40 finali diversi. Il rovescio della medaglia era il sistema di combattimento troppo caotico e una realizzazione tecnica altalenante. Ad ogni modo i GDR giapponesi non possono rimanere "libri vagamente interattivi" ma devono evolversi dando maggiori possibilità decisionali al giocatore, cercando di non perdere dal punto di vista della trama. La domanda a questo punto è: la nuova fatica della Square, *Chrono Cross*, riesce in questo intento?

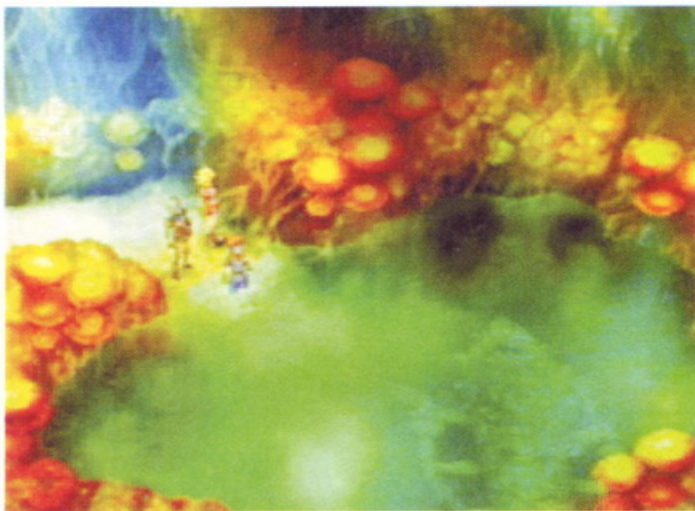
### THE ANSWER

La risposta è no. *Chrono Cross* nonostante alcune innovazioni è ancora lontano dal proporre qualcosa di realmente nuovo. Questo non significa affatto che sia un brutto gioco, anzi, è con tutta probabilità il miglior GDR pubblicato per Psx. *Chrono Cross* è il sequel di *Chrono Trigger*, uno dei titoli più meritevoli in assoluto programmati sul SNES. Tale gioco proponeva diverse innovazioni come per esempio l'Active Battle Mode (praticamente gli attacchi non avvengono su una struttura a turni ma su una basata ad unità di tempo, ovvero gli avversari non aspettano che il giocatore faccia le sue scelte prima di attaccare) o i combattimenti direttamente nell'area di gioco che andavano a rimpiazzare quelli casuali. Col senno di poi, bisogna dire che se altri avessero seguito l'esempio di *Chrono Trigger* la situazione attuale ne avrebbe sicuramente giovato, dato che tuttora praticamente tutti i GDR usano un sistema di gioco basato sui combattimenti casuali. Pochi sanno che di *Chrono Trigger* esiste un sequel chiamato *Radical Dreamers* sviluppato per l'add-on dello SNES chiamato Satella View che permetteva di scaricare giochi tramite un macchinoso sistema satellitare. I personaggi principali di quel gioco erano Serge e Kid, gli stessi protagonisti di *Chrono Cross* che quindi è considerabile per certi versi come una sorta di remake di *Radical Dreamers*.

### THE STORY SO FAR

Ambientato 20 anni dopo le vicende di *Chrono Trigger*, il gioco vi mette i panni di *Serge* e inizia con una

I fondali sono assolutamente fantastici.

Chrono Trigger vendette più di un milione di copie in giappone.

Il nostro trio è pronto a entrare in azione.

I personaggi sono in grado di attirare i giocatori.

sequenza giocabile ambientata in un dungeon. Il secondo membro del party è Kid mentre il terzo varia ogni volta che ricominciate da capo il gioco. Questo perché *Chrono Cross* propone come *Star Ocean* una serie di personaggi intercambiabili per un totale di 40 che, a seconda della loro presenza nel party, causano cambiamenti alla storia del gioco. Terminato il primo semplice dungeon, Serge si risveglierà a casa sua come se niente fosse accaduto e comincerà l'avventura che lo porterà a varcare le porte di altre dimensioni. Già, se in *Chrono Trigger* era il tema del viaggio nel tempo a essere l'elemento focale, qui sono le dimensioni parallele il tema dominante. Può ad esempio capitarvi di sedere in un bar gestito da un proprietario rozzo e scorbutico per poi finire in un piano dimensionale in cui il tipo di prima è un tipo elegante che addobba il suo locale con fiocchetti e fiorellini.

## A LOOK IN THE DEEP...

Come nel prequel non sono presenti i tanto odiati combattimenti casuali. I nemici sono visualizzati nell'area di gioco, quando entrate nel loro raggio d'azione cercano di raggiungervi e se ci riescono parte la sequenza di combattimento che non avviene sul posto ma in una nuova schermata, come del resto avviene in tutti gli altri giochi del genere.

*Chrono Cross* per molti versi ricorda *Xenogears*, soprattutto per quel che concerne il sistema di combattimento. E' disponibile infatti una barra di tempo che può essere "spesa" per eseguire attacchi di diversa velocità e potenza che possono essere pertanto eseguiti in combinazione per arrecare maggior danno. Sul fronte delle magie è possibile tracciare un'analogia con il sistema usato da *Final Fantasy VIII* dato che anche in *CC* non esistono Magic Points e gli Spell, una volta usati, devono essere ritrovati vista la loro disponibilità in numero limitato, così come gli oggetti da lancio di un qualsiasi Gioco Di Ruolo.

A differenza di *FF8* non è possibile "rubare" le magie ai nemici ma solo acquistarle negli appositi negozi. Per contro sono spariti gli oggetti standard come Potion et similia visto che ora le loro funzioni sono coperte dagli incantesimi. Se in *FF8* la parte magica era curata in maniera pessima, qui abbiamo una raffinazione di un concept non sbagliato per definizione: prima di tutto è bene ricordare che il sistema a "rastrelliera di magie" lo ha inventato l'originale *Dungeon & Dragons* a cui *Chrono Cross* si rifa non poco. Man mano che si progredisce nell'avventura e si acquisisce esperienza saranno disponibili nuovi slot dove inserire magie di vario livello e che possono potenziare quelle di livello più basso. Per esempio inserire una magia del primo livello in uno slot del secondo fa entrare in azione un modificatore che ne aumenta le capacità offensive o curative. I livelli sono spariti e sono stati rimpiazzati da un indicatore di stamina che ne fa le veci, quindi all'atto pratico poco cambia in questo senso. L'equipaggiamento è gestito in una maniera simile in tutto e per tutto a quella del primo *Chrono Trigger*, quindi le possibilità di customizzare il personaggio sono alte in quanto ognuno può portare addosso un'armatura, una protezione per la testa e un accessorio che può servire per ottenere particolari bonus nelle percentuali che indicano l'efficienza.

## TECNICAMENTE PARLANDO

Graficamente *Chrono Cross* è decisamente notevole, a partire dai personaggi animati in modo eccellente per finire con i fondali disegnati a mano che sono diversi sia dall'asettica CG degli ultimi *Final Fantasy*, sia dal look un po' caramelloso di *Legend Of Mana*. Le aree di gioco sono molto vaste e, spesso le città ricordano nella planimetria quelle presenti in *Xenogears*, piene di "sublocation" e di personaggi con i quali parlare o interagire. I combattimenti mostrano i più impressionati fondali 3D mai visti in un gioco di ruolo per Psx, con una vera miriade di dettagli su schermo. Il prezzo da pagare sono dei leggeri rallentamenti, specialmente quando la telecamera dinamica di sposta sul grandangolo. La colonna sonora è realizzata in maniera esemplare e fonde alla perfezione il meglio di *Chrono Trigger* con quello di *Xenogears*, risultando godibile sia per neofiti sia per gli appassionati.

Graficamente *Chrono Cross* è decisamente notevole a partire dai personaggi animati in modo eccellente per finire con i fondali disegnati a mano che sono diversi sia dall'asettica CG degli ultimi *Final Fantasy*, sia dal look un po' caramelloso di *Legend Of Mana*

### CHRONO TRIGGER PER PLAYSTATION

Come ben saprete a fare da apripista per *Chrono Cross* era uscito poco prima, sempre per Psx, una conversione dell'originale *Chrono Trigger*. Al gioco sono stati aggiunte numerose sequenze animate che sottolineano i momenti importanti e ritraggono i finali. Tali filmati sono stati realizzati imitando lo stile di Akira Toriyama, character designer originale di *Chrono Trigger* che però non ha partecipato alla loro realizzazione. Il risultato finale è altalenante visto che a delle buone animazioni si contrappongono personaggi disegnati in modo discutibile. Ad ogni modo c'è da sperare in una versione americana che faccia conoscere questo grande classico anche a chi non ha avuto modo di giocarlo ai tempi.

Ci troviamo di fronte a bivio.

Un'altra stupenda immagine.

# HOUSE OF THE DEAD 2

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | SEGA |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | SPARATUTTO |
| GIOCATORI | 1-2 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.dreamcast-europe.com |

DI OLIVIERO PARI nimrod@edmaster.it

SI RINGRAZIA MEGABYTE
di Desenzano sul Garda
(tel. 030/9911767)
PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

VOTO 8

**GIOCABILITA'** 8
+ Ritmo incalzante e coinvolgente
- Orribile precisione della pistola

**LONGEVITA'** 8
+ La difficoltà è alta ma in fondo ben calibrata
+ Sono presenti molte strade alternative

**GRAFICA** 9
+ Molto fluida e senza il minimo rallentamento
+ Ricca di particolari

**SONORO** 7
+ Contribuisce notevolmente al coinvolgimento
- Il parlato è ridotto all'osso

Una bella schermata d'inizio... ma volete passare o no al gioco vero e proprio?

E' finalmente arrivato il re degli sparattutto con pistola, ed è solo per Dreamcast! Non c'è veramente nulla da dire, *House of the Dead 2* è il miglior esponente del genere grazie alla sua grafica superlativa e alla sua coinvolgente giocabilità. E' un vero peccato che sia fortemente penalizzato da una pistola troppo imprecisa e portatrice esclusivamente di frustrazione. Ma anche questo problema non impedisce al gioco di essere caldamente consigliato a tutti i possessori di Dreamcast: compratelo e vivrete felici, se poi trovate anche una pistola decente il gioco rappresenta l'apoteosi totale.

Se la nuova e meravigliosa console della Sega non è ancora decollata in Italia, state pur certi che esiste un motivo valido e piuttosto evidente: una legge non scritta vecchia come il mondo dice infatti che il successo di una console è sì dettato dall'Hardware (e sotto questo punto di vista il Dreamcast è dieci spanne sopra a tutti), ma il grosso del lavoro deve essere compiuto dal software che deve essere vario e, soprattutto, valido. Tuttavia sembra che la Sega si sia momentaneamente dimenticata di questa semplice regola al momento del lancio italiano del Dremacast, e infatti dei magnifici cinque giochi (*Sega Rally 2, Power Stone, Sonic Adventure, The House of The Dead 2* e *Soul Calibur*), che avevano fatto la fortuna della console negli States e in Giappone, solamente tre erano disponibilifin dall'inizio ai videogiocatori. Un po' poco per una console che vuole far concorrenza a un colosso chiamato PlayStation... Ad ogni modo, era solo una questione di tempo prima che le due pecorelle smarrite tornassero all'ovile e infatti ci apprestiamo ora a dare un giudizio sullo sparatutto che tanto successo ha riscosso sia in sala giochi che nella versione casalinga.

## A QUALCUNO PIACE MORTO

The *House of The Dead 2* è la perfetta trasposizione della versione giapponese del gioco che a sua volta era la perfetta conversione della versione da bar e quindi se avete avuto occasione di vedere una di queste due versioni, sapete già la meraviglia che vi aspetta; nel caso in cui non siate stati così fortunati, si rende subito necessaria una piccola spiegazione: il gioco è uno sparatutto da affrontare con una pistola in pugno (*Virtua Cop* e *Time Crisis*, giusto per rendere chiaro il genere) il cui obiettivo, come si intuisce facilmente dal titolo, consiste nell'uccidere morti-viventi dotati di un aspetto orribile, di un fiato puzzolente e, cosa ancor più grave, dell'intenzione di farci la pelle; il nostro alter ego virtuale è rappresentato dal classico poliziotto macho che da solo si butta a capofitto in città popolate esclusivamente da zombi per salvare tutti i poveri innocenti (certe robe giusto nei film e nei videogiochi si vedono...). Sia per quanto riguarda la trama che per il concept di gioco, è dunque necessario dire che siamo proprio a terra, ma ciò non deve comunque influenzare il giudizio sugli altri aspetti del gioco. Infatti, dando un'occhiata all'aspetto grafico ci si accorge immediatamente di quanto il gioco sia superiore alla concorrenza (non per niente è una perfetta conversione di un *coin op*) e, nonostante questo aspetto non rappresenti decisamente la caratteristica più importante di un gioco di questo genere, fa comunque sempre molto piacere vedere un tale dettaglio grafico mentre si gioca, senza contare che chi è insieme a voi e guarda lo schermo rimarrà estasiato nell'osservare la cura di particolari utilizzati dalla Sega in questo titolo. L'impressione che si ha è addirittura di abbondanza e sicuramente, se il gioco dovesse aver subito dei rallentamenti con la presenza di più nemici sullo schermo, si sarebbe aggredito ferocemente la Sega tutto questo inutile sfarzo, ma i maligni avversi alla Sega non possono sperare nemmeno di fare leva su questo punto per criticare il gioco perché a tutta questa abbondanza di particolari è affiancata una notevole velocità di gioco che non subisce mai neanche il più piccolo rallentamento o inceppamento. Se a questo punto nutrite ancora dubbi sulle qualità grafiche di *HOTD2* e del potentissimo Dreamcast, le vostre titubanze saranno definitivamente distrutte nell'apprendere che, anche lasciando avvicinare i nemici fino a farsi colpire, non è possibile notare alcun elemento pixelloso: tutte le texture rimangono al loro posto, belle come quando lo

Ci credo che vi hanno ucciso, avete il peggior taglio di capelli dopo quello del Bosio!

Il nostro amico Fufi a quattrozampe non farebbe facilmente amicizia con questi due...

*The House of The Dead 2*
**è la perfetta trasposizione della versione giapponese del gioco che a sua volta era la perfetta conversione della versione da bar**

Ma ce l'avrà mica con noi il simpatico zombetto?

In *HOTD2* i nemici si rivelano sempre tali, non azzardatevi a chiedergli una mano!

zombi è a 10 metri, il che è una cosa inimmaginabile per una console a 32 bit. Veramente tanto di cappello agli sviluppatori per il lavoro svolto a livello grafico.

Un simpatico diavoletto. Blastatelo in mezzo alle pupille!

### LA GIOCABILITA' FATTA ZOMBI

A questo punto sorge spontanea la fatidica domanda: "Ma anche la giocabilità sarà al livello dello spettacolo grafico?". La risposta è semplice ed è un secco e deciso sì! Infatti, il ritmo di gioco è decisamente incalzante e fin dalle prime battute il videogiocatore si sente irresistibilmente attratto in questo vortice di giocabilità: mollare il gioco prima di averlo finito diventa veramente un problema (averne di problemi così...). A proposito di longevità, la Sega ha utilizzato un sistema veramente ingegnoso per tentare di risolvere l'eterno problema che affligge questo genere di giochi, ovvero una volta portato a termine il titolo, è quasi impossibile tornare a rigiocarci. Invece per portare a termine *HOTD2* sono presenti varie strade che possono essere imboccate salvando durante il gioco alcuni umani ancora in vita, ma con zombi minacciosi alle calcagna; nel salvarli si possono ottenere alcuni vantaggi immediati (una vita per esempio), ma soprattutto questi umani indicheranno una strada diversa da quella di "routine" e, spesso e volentieri, questa nuova via sarà più agevole di quella classica. Una volta che gli zombi avranno avuto la meglio sul videogiocatore (e state sicuri che dato l'elevato livello di difficoltà succederà spesso), sullo schermo apparirà una mappa che indicherà la strada percorsa fino al punto di morte e, tenendo ben presente che a ogni bivio corrisponde un ostaggio, è così possibile esplorare tutte le strade possibili. A voler essere obbiettivi, credo che cercare di vedere tutte le strade disponibili sia un'impresa temeraria (basta non riuscire a salvare un innocente che... POF! Tutto da rifare!), ma contemporaneamente garantisco che lo stratagemma della Sega è abbastanza invitante da invogliare a finire il gioco più di una volta. Un altro tentativo di allungare la longevità è rappresentato dall'Original Mode, sbandierato dalla Sega come una bellissima modalità solo per Dreamcast, ma che si rivela in fondo molto deludente perché è uguale all'Arcade Mode con la sola aggiunta della possibilità di selezionare prima dell'inizio del gioco un paio di piccoli aiuti (più pallottole o energia dei nemici dimezzata ad esempio) per essere facilitati nell'avventura.
Per quanto riguarda il livello di difficoltà, già a livello Easy il gioco si rivela assai difficile da portare a termine e lascio alla vostra immaginazione il pensiero delle imprecazioni provocate dai livelli di difficoltà più alti...

Il boss di fine livello del primo schema, un'illustrazione segnala il suo punto debole, sfruttatelo a vostro favore.

Comunque la difficoltà risulta essere piuttosto calibrata e con pazienza si riesce a terminare il gioco con grosse soddisfazioni. Tra l'altro, la difficoltà del gioco è accresciuta dalla pessima precisione che contraddistingue la pistola della Sega venduta in bundle con il gioco; infatti, in numerose circostanze si ha l'impressione che mancare lo zombi non sia colpa della nostra mira, ma della pistola e dopo un po' di partite si ha la certezza che la colpa sia della periferica e non nostra. Il problema si rivela molto consistente quando si pensa che al momento la pistola ufficiale Sega è l'unica disponibile sul commercio! Fortunatamente questa lacuna verrà presto colmata, speriamo positivamente, da produttrici hardware tipo la Mad Catz; fino a quel momento però questo grossolano difetto della pistola influenza pesantemente anche il giudizio sul gioco che non può quindi essere affrontato nel migliore dei modi. E' un vero peccato, perché il gioco in sé è praticamente perfetto, ma senza una periferica adeguata non può dimostrare tutto il suo valore.

Se a questo punto nutrite ancora dubbi sulle qualità grafiche di *HOTD2* e del potentissimo Dreamcast, le vostre titubanze saranno definitivamente distrutte nell'apprendere che, anche lasciando avvicinare i nemici fino a farsi colpire, non è possibile notare alcun elemento pixelloso

### LA PISTOLA CHE NON RULLA

*House of The Dead 2* è venduto in bundle con una pistola che si rivela essere molto imprecisa e quindi, nonostante sia molto confortevole da impugnare e abbia una comoda croce direzionale a portata di pollice, lascia comunque l'amaro in bocca. L'aspetto non malvagio e l'estrema comodità dell'impugnatura potrebbero trarre in inganno, ma non cascateci: è troppo, troppo imprecisa.

Non c'è tempo per le chiacchiere, alzate la pistola e tornate a combattere, fannulloni!

Bel posto per portare una signora al primo appuntamento...

# SAGA FRONTIER 2

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | SQUARESOFT |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | GDR |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.squaresoft.com |

DI MAURO BUTI beholder@edmaster.it

VOTO
**7**

**GIOCABILITA' 6**
- Noioso e piuttosto ripetitivo
- La trama non riesce a coinvolgere sufficentemente

**LONGEVITA' 8**
+ Due avventure distinte
- Buona lunghezza ed articolazione delle avventure

**GRAFICA 9**
+ Fondali e ambientazioni dipinti a mano, grandiosi
- Personaggi leggermente inferiori al livello dei fondali

**SONORO 7.5**
+ Alcuni temi musicali ben riusciti
- Altri passano inosservati

**Un bel tramonto dai colori piuttosto irreali, ma dall'effetto incredibilmente azzeccato. Fin dalle prime schermate, *Saga Frontier* trasuda atmosfera da ogni poro: peccato per il resto del gioco...**

Un gioco come *Saga Frontier* lascia più che altro l'amaro in bocca per tutto quello che "avrebbe potuto essere, ma non è". Potendo vantare una realizzazione tecnica suntuosa e nomi di spicco con alle spalle capolavori come *Final Fantasy Tactics*, era più che lecito aspettarsi di più. Il gioco è frustrante, fatica a ingranare e pecca vistosamente proprio dove avrebbe dovuto essere più forte (meccaniche di gioco, vicende accattivanti...). Passata la delusione, a mente fredda, resta un buon titolo, se non altro come eccellente esercizio di disegno e programmazione. Troppo poco per lasciare il segno, abbastanza per meritarsi un voto più che discreto.

Se a decidere la fortuna di un gioco di ruolo fosse il mero aspetto esteriore, ci troveremmo di fronte ad un prodotto d'eccezione. E, del resto, la prestigiosa etichetta della Square ci ha abituato da tempo a giochi di una certa fattura (*Final Fantasy 7 & 8, Xenogears...*) . Il seguito del primo, deludente, *Saga Frontier* era atteso con una certa impazienza da tutti gli appassionati. La prima impressione, in effetti, è a dir poco esaltante, soprattutto grazie all'eccezionale cura dedicata all'aspetto grafico. I fondali, bidimensionali, sono stati realizzati con una cura maniacale per il dettaglio e catturano completamente lo sguardo, facendo finire in secondo piano quelli che dovrebbero essere gli elementi principali (cioè i personaggi). Questi, pur essendo tutt'altro che mal fatti, finiscono coll'apparire scialbi, se considerati "nel contesto". In definitiva, chi pensava che la grafica a due dimensioni avesse oramai fatto il suo tempo, non potrà che rimanere piacevolmente sorpreso da quali e quanti siano i possibili margini di miglioramento. Detto questo è evidente che altri sono gli elementi da prendere in considerazione per poter giudicare equamente un gioco di ruolo, quindi vediamo di approfondire l'analisi.

**Gustav si trova in una delle sue prime fasi di vita, sta imparando a fare il fabbro dopo essere stato cacciato dal proprio reame.**

**Uno scontro all'ultimo sangue con un temibile mostro. Il dettaglio grafico di *Saga Frontier 2* è assolutamente stupefacente, con un utilizzo dei colori che non si presta alla benché minima critica.**

**Un bel lago blu e la solita eccellente caratterizzazione grafica è proprio quel che ci serve per dare il via a un lungo e sentito dialogo tra i due protagonisti della scena.**

## SAGA FRONTIER 2: LA TRAMA

Questa volta gli sceneggiatori della Squaresoft hanno deciso di proporci una leggera variazione sul tema suddividendo le vicende in due blocchi, almeno da principio, rigidamente distinti. Da una parte dovremo controllare il principe Gustav, esiliato dal suo paese per una ragione che farà provare a tutti gli amanti del fantasy un forte senso di deja-vu. In sintesi, in un mondo nel quale tutte le persone possiedono il potere di controllare la magia, Gustav sembra esserne del tutto privo. Tanto basta per renderlo qualcosa di simile ai paria indiani, un essere vivente nemmeno degno di venire considerato umano. E fa davvero effetto vedere che gli altri personaggi si riferiscono a Gustav utilizzando un atroce "it" (vale a dire come se parlassero di una cosa, invece che di un uomo). Per chi si fosse chiesto da dove derivasse la sensazione di "già visto" della quale parlavo poco sopra, potrebbe essere interessante sapere che esattamente le stesse vicende vanno a costituire la base narrativa del romanzo "La spada nera" scritto dalle celeberrime autrici Margaret Weis & Tracy Hickman (rimando al box per informazioni più approfondite). Non può che strappare un sorriso un così "innocente" caso di "ispirazione" (non è certo il primo caso nel quale gli autori giapponesi si rivelano accaniti lettori, nonché, evidentemente, estimatori) ma, come sempre, copiare per alcuni è plagio, per altri semplice ricerca o, al massimo tributo.

Il gioco, nel suo insieme, pecca su molti fronti, compresa, stranamente, una trama che fatica parecchio a catturare e, soprattutto, a scorrere con un buon ritmo. Resta comunque vero che il titolo si presta ad essere giudicato troppo impietosamente proprio a causa delle ottime aspettative suscitate nelle prime battute

Il secondo blocco di vicende ci permette di impersonare il giovane Wil, semplice e povero avventuriero in viaggio senza una meta precisa. In prima istanza il background sembrerebbe essere meno approfondito rispetto a quello di Gustav, ma alcune sporadiche e, al solito, lacunose informazioni sui trascorsi del padre di Wil non tarderanno a diventare motivo di interesse più che rilevante. Le due diverse "sezioni" della trama possono essere portate avanti separatamente, anche se alternarle diventa quasi una necessità per combattere la noia. Non è solo il rango sociale, infatti, a separare nelle battute iniziali i due ragazzi, ma proprio l'impostazione stessa del gioco. Con Gustav, infatti, vi troverete a sostenere dialoghi interminabili, pochi e ridicoli combattimenti e quasi nulla in termini di esplorazione. Utilizzando Wil, invece, sarà l'azione ad essere privilegiata, mentre la storia si trascinerà avanti con lentezza quasi esasperante. Scelta voluta, senza dubbio, ma questa cattiva calibrazione finisce col far risaltare i difetti di entrambe le impostazioni, invece di metterne in luce gli aspetti positivi. E la cosa non deve

stupire, dato che il buon successo di un titolo appartenente al genere viene proprio dall'accurata mescolanza degli elementi, piuttosto che da una rigida separazione degli stessi.
Prima di concludere vi segnalo un'altra nota negativa sulla trama, che è centrata molto rigidamente sulle figure di Wil e Gustav e penalizza in maniera sensibile tutti i comprimari. Potrete cambiare senza eccessive difficoltà la composizione del vostro gruppo di avventurieri, certo, ma non vi accadrà mai di viaggiare con compagni che abbiano un decente spessore psicologico o un effettivo rilievo sul dipanarsi delle vicende. Davvero deludente, specie se si considera che, almeno in genere, l'impostazione dei titoli targati Square è abbastanza diversa.

**Se a decidere la fortuna di un gioco di ruolo fosse il mero aspetto esteriore ci troveremmo di fronte ad un prodotto d'eccezione. E, del resto, la prestigiosa etichetta della Square ci ha abituato da tempo a giochi di una certa fattura e il seguito del primo, deludente, *Saga Frontier* era atteso con impazienza da tutti gli appassionati**

### QUALCHE DETTAGLIO TECNICO...

Esaurite le considerazioni sull'aspetto grafico e sulla trama, non resta che concentrarsi sulle meccaniche di gioco, parlando della struttura dei combattimenti, inventari nonché della gestione dei personaggi. Innanzitutto una nota curiosa: la consueta crescita dei vari componenti del gruppo in esperienza e "livelli" non esiste, o, almeno, non è apertamente riconoscibile. Piuttosto, continuando a scontrarvi con i nemici, noterete che le caratteristiche dei vostri paladini crescono, pur senza seguire uno schema rigidamente predefinito. Gli oggetti a disposizione sono abbastanza vari, ma non si discostano molto da quelli canonici, normalmente disponibili in tutti i titoli del genere. Stesso discorso per armi e armature che, oltre a essere presenti in numero relativamente ridotto, hanno la fastidiosa caratteristica di rovinarsi molto rapidamente costringendo il giocatore a continui e frustranti controlli dello stato dell'equipaggiamento. Oltre tutto, riparare i preziosi gingilli costa cifre parecchio sostanziose (che, assurdamente, finiscono quasi col rivaleggiare coi prezzi di acquisto dei pezzi "nuovi") e, giocando con Wil, non sarà difficile ritrovarsi in ristrettezze economiche. Argh, agli eroici avventurieri non succedeva mai... Scherzi a parte questi problemi non costituirebbero difetti veri e propri se non rendessero l'azione di gioco estremamente frammentaria e, spesso, frustrante. Cosa, questa, che viene ulteriormente aggravata dalla struttura dei combattimenti, lunghi e, il più delle volte, molto noiosi. A ogni incontro casuale al giocatore viene data la possibilità di affrontare gli avversari come party, cioè sfruttando l'intero gruppo di avventurieri, oppure riservando l'azione ad un solo elemento del team. A prescindere dal fatto, che il numero di avversari presente vari a seconda della scelta effettuata, vediamo di analizzare entrambe le modalità. Come "singoli" ci si ritrova a dover selezionare una successione di comandi possibili (caricare, colpire...) la cui efficacia varierà sensibilmente se riuscirete a formare una "combo", vale a dire una sequenza più o meno logica che permetterà al vostro personaggio di fare ricorso ad una tecnica speciale di attacco. Come "squadra", il combattimento è molto simile a quello tipico dei giochi di ruolo e i vari membri del gruppo potranno fare ricorso, alternativamente, alle armi (che, giusto per ricordarlo, si danneggeranno a ogni colpo), o alla magia, gestita in maniera macchinosa e leggermente complessa (non sempre è possibile lanciare l'incantesimo che si vuole...). In entrambi i casi, il sistema è a turni e il risultato è identico, vale a dire scontri abbastanza lenti e monotoni, che frammentano eccessivamente l'azione di gioco finendo per risultare a dir poco sgraditi.

Il livello di dettaglio è da lasciare a bocca aperta, si notino solamente le crepe del muro o la gestione dei colori pastello...

Le strade dei piccoli paesotti di *SF2* sono realizzate con estrema cura e dimostrazione di rara mestria.

### IN CONCLUSIONE

Poco o nulla resta da aggiungere prima di passare al commento conclusivo. La colonna sonora, che non è stata trattata in prima battuta, è adeguata, anche se non eccelsa. Il gioco, nel suo insieme, pecca su molti fronti, compresa, stranamente, una trama che fatica parecchio a catturare e, soprattutto, a scorrere con un buon ritmo. Resta comunque vero che il titolo si presta ad essere giudicato troppo impietosamente proprio a causa delle ottime aspettative suscitate nelle prime battute. Ma di questo si parla meglio nella sede adeguata.

### MARGARET WEIS & TRACY HICKMAN: ISPIRAZIONE PROFONDA

Muse ispiratrici davvero provvidenziali nel caso di *Saga Frontier 2*, le due autrici sono, per gli amanti della letteratura fantasy, nonché per i videogiocatori più incalliti, delle vecchie conoscenze. Dalla loro penna è nato uno degli universi fantastici più sfruttati in assoluto, vale a dire Krynn, meglio conosciuto come il mondo di DragonLance. La serie di volumi composta dalle due geniali fanciulle ha goduto di un successo eccezionale, bissato con il lavoro della maturità, il ciclo di Death Gate (vero e proprio gioiellino del fantasy, consigliato senza riserve a tutti i novelli lettori).
I due cicli "maggiori", scritti entrambi a quattro mani, hanno goduto di diverse trasposizioni videoludiche, che, però, non si sono rivelate sempre all'altezza. Ad essi si aggiungono alcune produzioni "minori" o altre pubblicate separatamente fra le quali, per l'appunto, c'è proprio l'incriminato "La spada nera".

Le prime battaglie sono questione di pochi secondi, in generale non si raggiunge mai l'epicità di *FF7* o *Xenogears*.

# D2

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | **WARP** |
| SVILUPPATORE | **INTERNO** |
| GENERE | **AVVENTURA-AZIONE** |
| GIOCATORI | **1** |
| VERSIONE | **GIAPPONESE** |
| SITO WEB | **www.warp.co.jp** |

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

SI RINGRAZIA GAME STORE DI FIRENZE

VOTO **5**

**GIOCABILITA' 4**
- Una vera angoscia di gioco...
- Poco coinvolgente e divertente

**LONGEVITA' 6**
+ Piuttosto lungo...
- Il tempo di gioco è minore rispetto alle sequenze dedicate alla storia.

**GRAFICA 6**
+ Buoni i volti...
- ...un po' meno tutto il resto

**SONORO 8**
+ Eccellente la gamma dei campionamenti e la qualità delle musiche
- Effetti sonori nella norma

Come non sottolineare la realizzazione tecnica insufficiente di personaggi come questo?

*D2* mette angoscia, non tanto perché la trama sia particolarmente cupa, ma a causa di un sistema di gioco tremendamente limitato. Vedere Laura aggirarsi in mezzo alla neve per la maggior parte del gioco, sperando di arrivare alla prossima locazione senza incontrare 5/6 mostri a volta, è una delle cose più noiose che abbia mai visto. L'inventario infinito e il sistema di combattimento limitatissimo rendono *D2* un vero e proprio fallimento, specialmente se si considera tutto il tempo a disposizione dei programmatori.

I ritardi nel mondo dei videogame sono una cosa piuttosto comune, soprattutto sul Dreamcast, console che nell'ultima annata ha avuto una serie di slittamenti, anticipi e posticipi degna di rimanere negli annali della storia delle console. Tra questi, il primatista è stato sicuramente *D2*, gioco previsto inizialmente addirittura per l'M2, la mai nata console a 64bit della Matsuhita/3DO Company, che nel passaggio ha accumulato un anno abbondante di ritardo considerando che la sua uscita doveva avvenire quasi in concomitanza col lancio del 128 bit Sega. Il primo *D* ha fatto praticamente il giro delle console a 32 bit, ottenendo ottime anteprime grazie all'idea di rendere i full motion video una parte integrante del gioco, per poi incassare una lunga serie di pessime recensioni causate dalla sua totale ingiocabilità che è diventata di seguito un vero e proprio marchio di fabbrica dei giochi della Warp. Con tutto il tempo avuto a disposizione saranno riusciti a creare una struttura di gioco degna di questo nome?.

> Tecnicamente c'è un netto sbilanciamento tra la buona qualità dei volti e il basso numero di dettagli dei corpi dei personaggi e degli ambienti e l'unico aspetto realmente positivo assieme al sonoro è la storia di stampo lovercraftiano attorno alla quale il gioco è stato costruito

La bella Laura in tutta la sua scintillosa grazia... o quasi.

## UN TRANQUILLO VIAGGIO IN AEREO

Dopo aver acceso la console appare la schermata iniziale nella quale viene richiesto se iniziare il gioco o vedere la presentazione, cosa che lascia un tantino perplessi. Selezionando la seconda opzione viene richiesto il quarto CD, indice di un'assemblaggio alquanto frettoloso del gioco che lascia spazio ai primi dubbi sulla sua qualità complessiva. Nell'introduzione vediamo Laura, la protagonista, a bordo di un aereo di linea che viene in seguito sequestrato da un gruppo di terroristi alquanto sfortunati. Di fatto, dopo poco un meteorite causa la caduta del suddetto aereo sulle montagne del Canada lasciando pochi superstiti tra cui, inevitabilmente, Laura che dovrà fare i conti con orribili creature mutate che hanno preso possesso dei cadaveri dei passeggeri e capire cosa è successo.

## QUANDO IL SISTEMA DI GIOCO FALLISCE

*D2* offre un sistema di gioco alquanto inusuale, proponendo un ambiente in 3D in cui spostarsi più o meno liberamente con una serie di combattimenti casuali contro mostri di vario tipo. Durante queste sezioni la visuale passa in prima persona e l'unica cosa di cui bisogna preoccuparsi è di passare il mirino sopra i nemici e sparare girandosi quando occorre. E' possibile usare alcuni oggetti come per esempio cibo (reperibile anche sparando col fucile di precisione ad alcuni animali come conigli ecc) e affini per riempire la barra di energia ma, in linea di massima, il tutto è estremamente riduttivo. In sostanza non si fa altro che muoversi in un paesaggio innevato tra una baita e l'altra, cercando oggetti o compiendo azioni che facciano proseguire la storia fino alla sequenza successiva. Tecnicamente c'è un netto sbilanciamento tra la buona qualità dei volti e il basso numero di dettagli dei corpi dei personaggi e degli ambienti e l'unico aspetto realmente positivo assieme al sonoro è la storia di stampo lovercraftiano attorno alla quale il gioco è stato costruito. Peccato che per fare un gioco divertente il procedimento da seguire è l'esatto contrario.

Se vi state chiedendo come si possa andare in giro sulla neve con i tacchi a spillo, allora siete nella nostra stessa situazione.

Un bel primo piano per un nemico degno di *Resident Evil.*

# NFL QUARTERBACK CLUB 2000

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | ACCLAIM |
| SVILUPPATORE | IGUANA |
| DISTRIBUTORE | HALIFAX |
| GENERE | SPORTIVO |
| GIOCATORI | 1-4 |
| SITO WEB | www.acclaim.com |

DI RAFFAELLO RUSCONI zave@edmaster.it

VOTO 5

I volti dei giocatori sono realizzati egregiamente.

MCNar si è appena beccato un colpo che non dimenticherà troppo presto.

Se amate il football NFL, se conoscete vita, morte e miracoli di Brett Favre, se avete giocato a *NFL 2K*, allora non vi resterà che aspettare la versione PAL di questo stupendo gioco.
Devo ammettere che aspettavo con grande interesse questo *NFL Quarterback Club 2000*, la conversione di uno dei titoli sportivi più venduti per N64.
Purtroppo per la gloriosa Acclaim ci sono dei titoli veramente molto belli dedicati a questo sport per Dreamcast: oltre al già citato *NFL 2K* della Sega, abbiamo anche *NFL BLITZ 2000* della Midway che si è ben comportato. Insomma, *NFLQBC 2000* avrebbe tutte le carte in regole per giocarsela alla pari con gli altri due titoli: una licenza prestigiosa (quella di Brett Favre, uno degli sportivi più famosi d'America nonché QB dei Green Bay Packers), una discreta grafica con oltre 1,200 animazioni prese con la tecnica del "motion capture", un'intelligenza artificiale studiata appositamente dall'allenatore dell'attacco dei New York Jets (Mr. Charlie Weis), e infine la possibilità di rigiocare alcune fasi di tutti i Superbowl finora disputati. Naturalmente sono state inserite le solite opzioni presenti in questo tipo di gioco: quindi, possibilità di allenamento, stagione regolare, playoff ecc.
I problemi più grossi di *NFLQBC 2000* sono a livello di giocabilità: specificatamente di intelligenza artificiale. Provate a vedere cos'è in grado di combinare la secondaria durante un passaggio in profondità: quasi sempre i difensori guidati dal computer si bloccano misteriosamente, lasciando i ricevitori in assoluta libertà! Altro grosso problema riguarda la "pass interference", penalità che viene fischiata nei passaggi: gli arbitri non sanno cosa sia e voi potrete maltrattare tranquillamente lo sfortunato ricevitore. In più, il controllo sui giocatori non è un granché, con grossi problemi e ritardi nel far girare i vari Fred Taylor sulla linea di scrimmage.

Non si tratta di un balletto dei disperati, solamente di una fase concitata di gioco...

RECENSIONI

# HOT WHEELS TURBO RACING

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | ELECTRONIC ARTS |
| SVILUPPATORE | STORMFRONT STUDIOS |
| GENERE | GUIDA |
| GIOCATORI | 1 - 2 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.ea.com |

DI OLIVER STATUA holly@edmaster.it

VOTO

6.5

Verso l'infinito... ed oltre!

Ed ecco sullo sfondo un giro della morte... allacciate le cinture!

È strano ritrovarsi a quest'età con in mano un gioco da recensire, guardarlo e vedere che ha come essenza le macchinine che un tempo (ma probabilmente anche oggi) resero felici svariate mandrie di pargoli. La stessa cosa era successa pure con il capolavoro di Codemasters, *Micromachines*, ma questa è un'altra storia, una storia di successi che ora non sto qui a raccontarvi perché, almeno per sentito dire, dovreste già conoscere.
Parliamo invece di questo *Hot Wheels Turbo Racing* e partiamo dal presupposto che è un gioco nella media in tutto e per tutto, infatti è il tipico videogame con delle belle trovate che se ben sviluppate potevano renderlo un ottimo divertimento. Divertimento che però si può godere con un solo amico al proprio fianco visto che come per la versione Playstation anche questa per Nintendo 64 consente ad un massimo di due giocatori di sfidarsi in spettacolari gare al limite della fisica. Ovviamente come in ogni gioco di guida che si rispetti, il compito principale è quello di arrivare per primi alla fine del percorso scelto, ma senza alcuni accorgimenti non si riesce mai a raggiungere il piano alto del podio. Tutto il concept del gioco si basa sull'acquisizione e l'uso dei turbo che si guadagnano correndo... Non ci sono scorciatoie che tengano (anche se sono molte), i boost sono decisamente più importanti. Per guadagnarli non occorre far altro che compiere delle acrobazie con la vostra macchinina, più queste saranno complicate e piene di avvitamenti più boost guadagnerete. Bene, questa è la parte bella del gioco, sinceramente non male ma ci si poteva aspettare qualcosa di più. La grafica infatti pur essendo molto fluida è troppo pacchiana (aggettivo usato giustamente nella versione PlayStation esaminata dal Signor Loggia nel primo numero di J).
I colori sono male accostati e dopo un po' gli occhi iniziano ad uscirsene dalle orbite. In compenso bisogna aggiungere che la colonna sonora è parecchio orecchiabile e fa leva soprattutto su alcune musiche d'autore (di cui una composta dai Metallica) per rendere il gioco più appetibile.

Nemmeno con lo skateboard riuscireste a fare queste evoluzioni.

Notate le riposanti tinte pastello spalmate dappertutto.

# PARASITE EVE 2

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | SQUARESOFT |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | AVVENTURA |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| SITO WEB | www.square.co.jp |

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

VOTO **8**

| | |
|---|---|
| **GIOCABILITA'** | **8.5** |
| + Appassionante e ben calibrato | |
| - Nulla di negativo da rilevare | |
| **LONGEVITA'** | **8** |
| +Buona la difficoltà | |
| - Non eterno come estensione... | |
| **GRAFICA** | **8** |
| + Buona nel complesso | |
| - Animazioni discutibili | |
| **SONORO** | **7.5** |
| + Effetti sonori nella norma | |
| - Pochi brani musicali | |

**Una bella schermata di gestione dell'inventario, *Parasite Eve 2* è molto più vicino allo stile di gioco di *Resident Evil* di quanto non lo fosse il suo predecessore.**

*Parasite Eve 2* è, allo stato attuale, la migliore alternativa a *Resident Evil 3: Nemesis*, presentando una struttura di gioco ben congeniata unita a una trama solida e a una realizzazione tecnica di buon livello. Dopo una serie di prodotti di contorno di basso profilo, la Square ha prodotto un titolo di tutto rispetto che lascia ben sperare per la qualità complessiva di *Vagrant Story* che a livello di meccanica sembra essere molto simile a *PE 2*. Probabilmente *PE2* risulterà, come sempre, un tantino corto per i più esperti, ma è ormai un "difetto" da ritenersi congenito del suo genere.

Dopo *Final Fantasy 7* il titolo più atteso della Squaresoft di due anni fa fu *Parasite Eve*, definito, in maniera ambiziosa dai suoi creatori della Square of America, come il primo *Cinematic RPG*. Il titolo divenne in breve un vero e proprio blockbuster, ma il responso della critica non fu troppo positivo a causa delle molte deficienze nella struttura di gioco e nella realizzazione tecnica piuttosto affrettata e piena di imperfezioni, soprattutto per quel che riguardava la costruzione dei modelli poligonali dei personaggi e l'applicazione delle texture. La storia, ripresa da un libro da cui era stato tratto anche un (pessimo) film, era di buon livello e piuttosto complessa, peccato che i dialoghi fossero fin troppo pesanti e descrittivi, aspetto che su carta funzionava ma che in un videogame risultava fin troppo noioso. Il sistema di combattimento di *Parasite Eve* era basato sugli incontri casuali e implementava un interfaccia di gioco simile ad una versione semplificata per un solo personaggio del buon vecchio *Secret Of Mana*. In poche parole, nonostante si avesse un controllo diretto del personaggio, per compiere azioni come sparare o altro era necessario aspettare che si riempisse una barra di tempo che andava così a sostituire il classico sistema a turni. Detto per inciso, il primo *Parasite Eve* ricordava da vicino, per certi versi, un survival horror alla *Resident Evil* piuttosto che un GDR vero e proprio e, con tutta probabilità, devono averlo pensato anche alla Square che, per il secondo episodio, ne ha rivisto completamente la struttura affidando la programmazione a un team di sviluppo completamente diverso.

### ONE YEAR LATER...

Dopo i cataclismatici eventi avvenuti a New York nella settimana successiva al Natale del 1999, gli Stati Uniti hanno creato all'interno dell'FBI il M.I.S.T. (Mythocondion Investigation and Supression Team), inserendovi all'interno la poliziotta Aya Brea come elemento di punta. La storia di *Parasite Eve 2* si svolge nel settembre del 2000 a Los Angeles e inizia quando nel gigantesco grattacielo chiamato Achropolis Tower si svolge un vero e proprio massacro, provocato da una variante dei mitocondri impazziti che avevano causato il disastro l'anno precedente. L'invio di unità della S.W.A.T. si rivela del tutto infruttuoso in quanto il gruppo inviato viene annientato in pochissimo tempo, lasciando come unica soluzione possibile alla crisi l'intervento del M.I.S.T.. Il giocatore controlla ancora una volta Aya Brea in un gioco simile a *Resident Evil*, ancora più di quanto lo fosse il predecessore.

*Parasite Eve 2* è, allo stato attuale, la migliore alternativa a *Resident Evil 3*: Nemesis, presentando una struttura di gioco ben congeniata unita ad una trama solida e ad una realizzazione tecnica di buon livello

**L'importante è mirare bene ed avere mano ferma, il resto son tutte scene splatter che si susseguono...**

Stavolta gli avversari sono visibili nell'area di gioco e le sequenze di combattimento prendono il via quando ci si avvicina troppo ad essi oppure quando vengono "lockati". Infatti, a differenza dei vari *Resident Evil*, in *PE2* è possibile mirare automaticamente ad un bersaglio tramite la pressione del tasto quadrato, fattore che aiuta molto il giocatore, specialmente nel caso in cui i nemici siano oltre un cambio di inquadratura, situazione ricorrente e seccante di tutti gli esponenti del genere che sfruttano fondali prerenderizzati con personaggi poligonali. L'azione si svolge in "diretta" e non è più necessario attendere il riempimento di barre e controbarre per crivellare di piombo il mostriciattolame assortito, mentre permangono elementi tipici dei GDR come i punti esperienza e i Battle Point. I primi, ovviamente, servono per aumentare di livello e poter quindi eseguire nuovi attacchi basati sulla Parasite Energy; invece i secondi sono necessari per acquisire nuove armi all'armeria del M.I.S.T.. La varietà degli ordigni a disposizione è decisamente notevole e spazia dai tonfa (con i quali è possibile anche eseguire delle combo tipiche dei picchiaduro a scorrimento) a vere e proprie armi da guerra che risulteranno utilissime nei livelli avanzati in cui

**Parlare non servirà a niente, tanto più quando lo si fa in giapponese!**

**Le ambientazioni si confermano ricche e piene di atmosfera.**

Io, e il mio grosso pistolone.

Immancabile l'immagine che ritrare Aya da mezzo millimetro, ottima comunque la realizzazione in CG.

Un reticolato piuttosto inquietante, lassù qualcuno ci osserva?

le cose si fanno a dir poco complicate. Le munizioni scarseggiano all'inizio, quindi è consigliabile usare il più possibile la Parasite Energy che, se non si ricarica durante gli scontri come nel primo, si ripristina comunque con gli MP acquisiti dopo le battaglie. Attraverso la PE è possibile eseguire attacchi o tecniche di cura assimilabili alle magie dei convenzionali GDR e, alla lunga, diventano la difesa migliore scavalcando anche le armi da fuoco grazie alla loro duttilità. Il loro utilizzo è condizionato da un reticolo che ne delimita il raggio d'azione, lo stesso che nel primo episodio condizionava l'uso di ogni arma, e la permette di colpire più di un bersaglio alla volta con maggiore precisione. Sono presenti come al solito degli enigmi che permettono di proseguire nelle varie locazioni, anche se stavolta sono più "normali" e meno ripresi dalla Settimana Enigmistica (!), fattore che rende più credibili le vicende narrate.

Per il resto la storia funziona meglio di quella del primo capitolo e presenta l'interazione con un numero più vasto di personaggi tra i quali Eric Balwin, il capo della sezione di Los Angeles del M.I.S.T., contraddistinto da una tempra gelida che gli ha fatto guadagnare il soprannome di HAL, come il computer di 2001. Tra gli altri membri del M.I.S.T. ci sono Robert Patrick, un ex agente dell'F.B.I. al quale i Mytochondrion hanno ucciso la famiglia durante il disastro a New York, Pierce Carradine, un hacker il cui compito è raccogliere informazioni anche tramite mezzi non propriamente legali e, per finire, Jody Bouquet, responsabile dell'armeria.

## ANIMATION NATION

Graficamente il gioco appare enormemente migliorato rispetto al prequel, soprattutto dal punto di vista delle

**Square, per il secondo episodio di *PE2*, ha rivisto completamente la struttura affidando la programmazione a un team di sviluppo diverso**

Lo status di Aya Brea e il suo equipaggiamento.

texture che sono meno "appiccicate" del solito e non presentano più le sbavature e i fastidiosi tremolii visti in passato. Nulla da eccepire neppure sui fondali estremamente dettagliati e con tempi di caricamento praticamente inesistenti tra una stanza e l'altra. Tuttavia, se alla Square hanno imparato a creare modelli poligonali credibili per quel che riguarda i personaggi, altrettanto non si può dire delle loro animazioni, che risultano rigide anche in situazioni estremamente dinamiche. Menzione d'onore, poi, per il modo di correre di Aya Brea che inevitabilmente causa risate incontenibili al primo sguardo da parte del giocatore.

I filmati sono estremamente ben realizzati e vale la pena spendere un paio di parole su alcuni utilizzi piuttosto originali di quello che finora erano considerato meramente come "ninnoli" del gioco contraddistinti da una netta linea di demarcazione dallo stesso. Già in *Final Fantasy VII* e *VIII* abbiamo visto sezioni in cui, partendo dallo sfondo prerenderizzato, si assisteva ad un passaggio diretto al filmato con gli sprite che vi rimanevano adagiati in stile decalcomania. In *Parasite Eve 2* tale sistema è stato utilizzato per alcune scene come quella in cui Aya Brea, nelle parti iniziali del gioco, percorre il cordone di sicurezza imposto dalle autorità davanti all'entrata dell'Achropolis Plaza.

Nonostante i movimenti della protagonista siano decisi dal giocatore, il fondale passa continuamente da scena filmata a prerenderizzata, generando un effetto rotatorio di notevole impatto visivo. Certo, si tratta di esperimenti per certi versi poco utili in una panorama (quello dei videogiochi) in cui ci si muove sempre di più verso ambientazioni completamente poligonali, tuttavia su una macchina ormai irrimediabilmente superata come la Psx tali accorgimenti meritano più di un elogio.

### AYA BREA O GORDON FREEMAN?

Evidentemente i programmatori di *Parasite Eve 2* hanno giocato ad *Half Life*, shooter in prima persona su PC in cui si impersonava il ricercatore Gordon Freeman impegnato a sopravvivere nel laboratorio sperimentale di Black Mesa invaso da mostri interdimensionali e da militari che cercano di far fuori sia gli indesiderati ospiti sia gli scienziati testimoni. Tale background è sto ripreso a livello visivo in *PE2* nella sezione del laboratorio sperimentale in Nevada, come potete vedere da queste immagini.

# VIRTUA STRIKER 2 V.2000.1

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | SEGA |
| SVILUPPATORE | AM2 |
| GENERE | SPORTIVO |
| GIOCATORI | 2 |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| SITO WEB | www.sega.co.jp |

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

SI RINGRAZIA MNET-GAME (tel. 030/9911767) PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

VOTO 7.5

**GIOCABILITA'** 7.5
+ Divertentissimo per alcuni...
- Ma con un sistema di controllo ampiamente rivedibile

**LONGEVITA'** 8
+ Apprezzandolo diventa quasi infinito e con tanti segreti
- In altro caso si limita a qualche settimana

**GRAFICA** 9.5
+ Maestosa, sontuosa, imperiale, conversione perfetta
- Qualche animazioni rivedibile

**SONORO** 6.5
+ Buoni temi musicali
- Cori ed effetti decisamente sottotono

La versione DC non sfigura davanti al Coin-op.

Pensare a un gioco con il "cuore" dei vari *ISS* della Konami e con la realizzazione tecnica di *VS2000* vuol dire partire per un mondo senza ritorno. In questa sede bisogna invece tirare le somme su di un gioco dai mille volti: se avete amato la versione coin-op, spendete tranquillamente i soldi che vi vengono chiesti dal negoziante. Se avete dei dubbi, questa volta più che mai provate per almeno un'ora il gioco, altrimenti tirate a caso e sfidate la sorta. Mille limitazioni non evitano a *VS2000* di divertire, ma a quando una simulazione di calcio vera per Dreamcast? *Worldwide Soccer 2000*, recensito su questo stesso numero di J, sembra offrire una situazione che è esattamente l'opposto di quella di *VS2000*.

Parafrasando un film di discreto successo: c'è qualcosa di strano in *Virtua Striker 2*. Non ha apparentemente nessuna velleità simulatoria, presenta delle opzioni di contorno assolutamente ridicole, duttilità delle formazioni e degli schemi di gioco semplicemente inesistente... Eppure... eppure è davvero difficile non rimanerne conquistati.

> In *VS2*, invece, si ha sempre la sensazione di effettuare esattamente il tiro che si voleva: un bel tiro di collo pieno da fuori area, piuttosto che un pallonetto ai danni di un portiere che si è avventurato troppo in là nell'area

## IL CALCIO DEL 2000

Qualche anno fa la mancata conversione di *Virtua Striker* per Saturn fu, secondo alcuni, una delle grandi falle nella softeca per il 32 bit Saturn, nonché uno dei tanti motivi del suo fallimento commerciale in Europa e America. Col senno di poi (ma anche quello di allora poteva andare benissimo), si può ben dire che *Virtua Striker* non fosse assolutamente il gioco in grado di risollevare le sorti del Saturn fuori dalla terra del Sol Levante. Perché? Presto detto: il solo *Worldwide Soccer '97* (seguito del meno riuscito *Victory Goal*) offriva tutto quanto potesse offrire *Virtua Striker* e molto, molto di più: se non dal punto di vista tecnico, almeno da quello tattico. Oltre questo, pensare a come sarebbe stato ridotto il festival poligonale di *Virtua Striker* sul Saturn fa male al cuore. Ma se *Virtua Striker* è un titolo arcade da capo a piedi, come può essere che questa sua incarnazione casalinga a 128 bit (urgh!) non viene stroncata senza troppi problemi (perché sappiamo che avete già ampiamente scrutato la pagellina qua a sinistra)? Difficile dirlo, almeno così su due piedi.

Nato dalle menti del gruppo di sviluppo Am2, *Virtua Striker 2 Ver.2000.1* è solo l'ennesima versione di un gioco che ha sempre ottenuto strabilianti successi nelle sale giochi e nei bar di mezzo mondo, in particolare in Italia e in Giappone, dato che il Bel Paese è secondo solo alla terra dei Samurai per diffusione dell'originale coin-op.

Un'impostazione prettamente arcade, solo tre tasti da utilizzare (passaggio alto, basso e tiro, oltre a uno deputato al cambio di formazione in-game) e una grafica da cardiopalma hanno assicurato al prodotto Am2 un successo inevitabile nelle sale giochi e nei bar, ma arrivando nelle case dei tanti possessori di un Dreamcast la situazione dovrebbe cambiare. Irrazionalmente è possibile dire che *Virtua Striker 2 Ver.2000.1* sia un ottimo gioco di calcio. Ma come arrivare a tale conclusione dopo aver consumato *ISS '98* e *ISS Pro* (rispettivamente per Nintendo64 e PlayStation)? Come appassionarsi a un gioco di calcio che non offre un decimo dello spessore delle controparti Konami (ma anche di un *Fifa* se è per questo?). La questione rimane aperta, il fatto è che il sottoscritto, dopo aver ignorato bellamente il gioco in versione coin-op e aver atteso la versione per Dreamcast con lo stesso spirito con si aspetta l'ennesimo show serale della Carrà, tuttoggi stenta a togliere il GD di *VS2* dal vano motore del DC. Il motivo non può essere facilmente riassumibile, ma ci si prova ugualmente, dando per scontato, fin da subito così da non doverci più tornare (o quasi), un aspetto: graficamente *VS2* per Dreamcast è anche meglio della controparte arcade.

I contropiedi sono fondamentali.

## SOTTO LA SCORZA

*VS2* non è un gioco estremamente generoso o benevolo con chi sa concedergli solo pochi minuti, ma provate a dedicare al titolo Sega almeno una decina di partite (se siete tra quelli che non hanno mai avuto modo di provare il coin-op del gioco) e i frutti inizieranno a farsi vedere. Un sistema di controllo che non è esattamente la massima espressione di precisione e pulizia comincia a diventare amico del giocatore, lo schema di gioco che può sembrare totalmente arcade e assolutamente casuale appare poco per volta più sofisticato e divertente. Sono i momenti in cui iniziano anche a fioccare le prime reti da parte del giocatore, contro un avversario computerizzato che si rivela meno imbattibile di quanto non potesse apparire inizialmente. Effettivamente *VS2* è un gioco di calcio senza la benché minima intenzione di

Il controllo di palla non è affatto male!

Palla al centro, è il momento della rimonta...

I replay sono molto belli ed estremamente realistici.

La fisica di gioco è molto realistica!

andare a infastidire, come completezza e profondità, i già citati maestri del genere, ma riesce a diventare un gioco dotato comunque di un pizzico di intelligenza tattica a centrocampo e capace di presentare una certa coerenza di fondo (difficilmente il "computer" va a segno effettuando giocate che al giocatore erano parse irrealizzabili all'atto pratico). É importante iniziare a capire quando è il momento di settare la formazione di gioco (che può essere difensiva, offensiva o "equilibrata") più sul fronte offensivo, piuttosto che chiudersi in difesa per difendere un vantaggio acquisito con sofferenza.
Gli aspetti più convincenti di *Virtua Striker* 2 sono direttamente legati alla realizzazione tecnica del gioco: la fisica del pallone, i rimpalli della sfera assieme alla sensazione di pesantezza dei giocatori riescono a ricreare un'ottima sensazione di gioco "vero".
Allo stesso modo le innumerevoli animazioni e movenze dei giocatori rendono possibili un'infinità di diversi metodi per segnare una rete: nonostante esistano dei modi obiettivamente "vantaggiosi" per andare in gol (provate a utilizzare sapientemente le fasce), è anche vero che segnare con punizioni da fuori area, piuttosto che con botte dalla media distanza o con una rovesciata volante dà una certa soddisfazione. Non finisce qua: colpi di testa ravvicinati, piattoni palo-rete e via di questo passo in tanti altri modi. La varietà è di casa, nonostante *VS2* sia, effettivamente, un gioco arcade, è forse il più vario, duttile e divertente tra gli esponenti del genere.

## PALLEGGI DI RISCALDAMENTO

Altro punto convincente nel tirare le somme parlando di *VS2* è il controllo totale del pallone durante il tiro. Quante volte in giochi di calcio, nei meno riusciti o nei meno simulativi, sottolineiamo, capita di segnare un gol spedendo la palla proprio sotto l'incrocio quando magari si voleva tirare un bel piatto rasoterra... In *VS2*, invece, si ha sempre la sensazione di effettuare esattamente il tiro che si voleva: un bel tiro di collo pieno da fuori area, piuttosto che un pallonetto ai danni di un portiere che si è avventurato troppo in là nell'area. Purtroppo lo stesso non può dirsi del sistema di controllo in generale: sebbene rimanga sempre preciso come libertà di gestione delle direzioni, il tempo che intercorre tra la pressione di un tasto e il concretizzarsi sul campo del comando impartito è snervante, almeno inizialmente. Anche procedendo nel gioco e acquisendo esperienza, anche se la sensazione si affievolisce, non scompare mai. Imparate a convivere con il problema non si può fare altrimenti. Altro punto debole sono i movimenti del proprio giocatore quando si è senza palla, il calciatore tende a muoversi automaticamente, magari dirigendosi verso la sfera, magari cambiando di colpo direzione perché la CPU ha deciso di dare al giocatore il controllo di un altro atleta. Non proprio una delle migliori situazioni...
Anche se ci eravamo ripromesso di non parlarne più, eccoci di nuovo a citare la grandiosa realizzazione tecnica di *VS2000*. Impossibile rimanere impassibili davanti alla maestosità del gioco Sega, l'opera di conversione è stata semplicemente perfetta, limando anche qualche lieve imperfezione (leggasi rallentamento) della versione originale. Le animazioni sono davvero ottime, con stop a seguire assolutamente realistici e rovesciate fluide come mai si erano viste. Rimane qualcosa da ridire sulle movenze dei portieri, in più casi troppo legnose e staccate da quelle degli altri giocatori. Il livello di dettaglio degli atleti è stupefacente, con dita che si muovono in modo indipendente e volti ricreati nel migliore dei modi, per tacer delle texture utilizzate per ricreare lo stadio, l'erba, la rete, la palette di colori azzeccata e tanto altro ancora.

Una volta scartato il portiere, il gioco è fatto.

## FINALE DI COPPA

Dare un voto numerico a *VS2000* è un'impresa della quale ci saremmo tranquillamente privati: riuscire a entrare nello spirito e nella meccanica del gioco vuol dire aver trovato qualcosa con cui passare felicemente questo inizio anno, al contrario: si potrebbe non voler passar sopra le pecche del sistema di controllo o le limitazioni (intrinseche) del gioco e aspettare fiduciosi mamma Konami. Per i rispettivi casi il voto andrebbe alzato di un punto e abbassato di un altro e dato che qui, al contrario di quanto dicevano i professori a scuola, le medie si fanno...

Allo stesso modo le innumerevoli animazioni e movenze dei giocatori rendono possibili un'infinità di diversi metodi per segnare una rete

### CHICCHE ASSORTITE

Opzioni assortite per la versione Dreamcast di *Virtua Striker 2 2000*? Dunque dunque, la possibilità di crearsi un campionato o un torneo (scegliendo il numero di partecipanti e le squadre, tra le 32 esistenti). Il livello di difficoltà può essere deciso tra i quattro esistenti, così come possono essere settate altre variabili come il cambio di campo, la regola del fuorigioco, la presenza o meno di ammonizioni ed espulsioni. Opzione invece non settabile dal giocatore è l'ora di gioco delle partite, dato che il programma si basa automaticamente sull'orologio interno del Dreamcast. Fare una partita alle 22.30 con VS2 vuol dire non assistere mai a una partita ambientata di giorno e il contrario. Tre sono le condizioni esistenti: giorno, tramonto e sera, una trovata davvero niente male. In più stadi e squadre segrete e ancora...

Sembra che qualcuno abbia perso qualcosa in campo.

Un lungo rilancio: l'inizio di un'azione vincente.

# CARMAGEDDON 64

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | SCi |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | GUIDA |
| GIOCATORI | 1-2 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.sci.co.uk |

DI OLIVIERO PARI nimrod@edmaster.it

SI RINGRAZIA MEGABYTE
di Desenzano sul Garda
(tel. 030/9911767)
PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

VOTO
3

**GIOCABILITA' 4**
- L'automobile è praticamente insensibile ai nostri comandi
- Gli zombi sono inchiodati a terra ad aspettarci

**LONGEVITA' 3**
- Non c'è possibilità che vi venga voglia di finirlo
- Ci sono solo tre piste

**GRAFICA 3**
- Scatta fino all'inverosimile e anche di più
- Il paesaggio è orrendamente spoglio e privo di particolari

**SONORO 4**
- E' impossibile notare una forma sonora decente nel gioco
- Mettendo canzoni dei Take That sarebbe stato meglio...

Le texture e la grafica non sono malaccio. Peccato che poi il tutto debba anche muoversi...

*Carmageddon64* è una vera delusione sotto ogni punto di vista: gli manca la velocità di gioco, gli manca un qualcosa di decente da investire (non dico un umano, dico un qualcosa...), gli mancano le più basilari regole di giocabilità. No no, proprio non ci siamo: la grafica (scattosa per giunta) del titolo potrebbe tranquillamente appartenere a un gioco fluido degli inizi dell'era a 32 bit, figuriamoci se può essere accettata alla fine di quella a 64! Il titolo SCi non procura divertimento manco per sbaglio e l'unica cosa che può causare è un forte mal di testa dopo ogni sessione di gioco, e parlo per esperienza personale.

**Evitate questo titolo accuratamente (manco regalato) perché fallisce sia sotto il profilo di gioco di guida arcade sia sotto quello di titolo alternativo e divertente**

*Carmageddon*. Un nome che richiama certamente qualcosa nella memoria di tutti, videogiocatori e non; chi non ricorda infatti le polemiche scatenate dal gioco in questione quando uscì? Sicuramente qualcuno c'è e quindi un bel ripassino non fa mai male: *Carmageddon* è un titolo che vede il videogiocatore impegnato a scorrazzare per un circuito, solitamente cittadino, in cui è ben facile incontrare qualche simpatico passante da investire con la nostra potente automobile, anzi, a dire il vero, investire la gente era l'obiettivo primario del gioco.
L'ultimo verbo che ho usato è al passato, ma non è un caso: infatti, il titolo della SCi non ha mancato di scatenare polemiche e quindi, sotto minaccia di ritiro del gioco, gli sviluppatori sono stati costretti ad apportare delle piccole modifiche nelle versioni seguenti ispirate a quel titolo.
*Carmageddon 64* è chiaramente figlio di quel gioco maledetto e, vuoi per il problema appena citato qua sopra o per la tradizionale tendenza della Nintendo a censurare giochi troppo violenti, ci troviamo di fronte un titolo dal concept profondamente diverso rispetto a quello del suo illustre predecessore.
Infatti, qui la questione non è più quella di uccidere persone, ma ora ci si trova di fronte dei moltopiùpoliticallycorrect zombi che però, forse per dare ai videogiocatori un contentino, sprizzano sangue rosso. In teoria dunque il gioco non dovrebbe aver perso molto in questo cambiamento e così è, se non fosse che il titolo perde moltissimo sotto altri punti di vista. Chi infatti ha avuto la possibilità di giocare all'originale *Carmageddon* sa bene che il bello era poter scorrazzare per la città a tutta velocità e uccidere qualunque cosa si muovesse; in questa versione per Nintendo64 questo non è possibile perché la programmazione è stata a dir poco scandalosa e il gioco scatta in una maniera orribile: è veramente impressionante, credetemi! Sembra di guidare un'auto tremebonda, ma poi ci si rende conto che l'inquadratura è esterna alla vettura e che quindi il problema è assai più a monte...
Inoltre il fatto increscioso è che lo sfondo non è neppure super dettagliato e ci si trova invece davanti palazzi semplificati a comuni parallelepipedi e a un orizzonte privo di ogni sfumatura. E cosa dire degli zombi? Grazie alla pompatissima grafica del N64 saranno sicuramente realistici al massimo grado, direte voi, ma purtroppo sono costretto a deludervi: gli zombi sono formati da forse una decina di poligoni (per darvi un'idea: ricordano molto da vicino i personaggi del vecchio *Alone In The Dark*) e sembrano gli schizzi disegnati da un bambino, si presume uno dei figli degli sviluppatori.
A questo punto si potrebbe pensare che il gioco, in mezzo a questo disastro, abbia almeno una buona giocabilità, ma chi coltiva questa speranza è solo un povero illuso, perché la macchina è governabile tanto quanto un elefante pakistano (famoso per il suo essere incontrollabile) e, infatti, nel caso in cui si decida di uccidere quel determinato zombi, non c'è verso di centrarlo in un tempo ragionevole.
Questi tre principali difetti messi assieme, rendono l'esperienza di gioco decisamente frustrante e sinceramente mettono anche addosso un certo scoramento: com'è possibile che, dopo tre anni buoni dall'uscita del Nintendo64, una software house con in mano una licenza importante come quella di *Carmageddon* compia un tale scempio di programmazione?
Sembra veramente incredibile, ma tant'è.
In conclusione, evitate questo titolo accuratamente (manco regalato) perché fallisce sia sotto il profilo di gioco di guida arcade che sotto quello di titolo alternativo e divertente.

Una bella sgommata al tramontar del sole...

Una bella caduta al tramontar del sole... ehr...

Forse abbiamo sbagliato strada!

# BERSERK

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | ASCII ENTERTAINMENT |
| SVILUPPATORE | YUKES |
| GENERE | PIACCHIADURO |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| SITO WEB | www.ascii.co.jp |

DI GINALUCA TABBITA ryo@edmaster.it

VOTO 7.5

**GIOCABILITA' 7**
+ Stile di gioco immediato
- Imprecisione del controllo in luoghi stretti

**LONGEVITA' 6**
+ Modalità bonus aggiuntive
- Troppe sequenze animate

**GRAFICA 8**
+ Impatto molto buono
+ Buona fluidità

**SONORO 7**
+ Si lascia ascoltare
- Non entra nella top 10 del millennio

*Berserk* riesce a trasmettere in pieno le dense e cupe atmosfere del manga di Kentaro Miura. Un cavaliere oscuro, eccellentemente trasformato in texture e poligoni, si aggira in un ambiente tenebroso, appropriatamente accompagnato da una cupa colonna sonora, mentre orde di banditi, ghouls e mostri ci corrono incontro spuntando dalla nebbia. Le eccellenti sequenze animate, una trama inedita e complessa, gli effetti "gore" che aggiungono quella sfumatura horror senza la quale Berserk non sarebbe tale, rendono il gioco esteriormente perfetto. I problemi di un gioco poco longevo si scoprono dopo qualche ora d'interazione. Le sequenze arcade non sembrano offrirci null'altro se non un'elementare e furiosa azione di sterminio a base di "combo" predeterminate. I Quick-Time Event cercano di variare il menu, ma alla fine la parte del leone la fanno le sequenze animate che rappresentano il 60-70% del gioco.

E' gore, splatter, è epico, mitico, è *Berserk*! Per chi non conoscesse il manga di Kentaro Miura, si tratta di una delle serie "storiche" della casa editrice Hakusensha, con un'ambientazione estremamente dark e medievaleggiante. Il protagonista è il giovane Gatsu, il cavaliere oscuro, l'uomo che brandisce una lama troppo grande per essere chiamata spada.

Le atmosfere di *Berserk* sono adulte, sofferenti e violente. La storia del protagonista inizia quando, neonato, viene raccolto su un campo di battaglia da un esercito di mercenari accanto al cadavere della madre. Viene istruito fin dai 6 anni all'uso della spada dal maestro Gambino e mandato a combattere all'età di 9. Ma se l'infanzia di Gatsu è piena di eventi terribili, l'età adulta non è meno spiacevole, in un mondo ostile e violento pullulante di spietati signori della guerra, mostri mutanti ed assassini. Gatsu cerca inizialmente di stare alle regole del gioco esercitando la professione più redditizia in un'epoca tanto funesta, quella del mercenario, fino a quando in una battaglia culminata in un vero e proprio massacro, riceve il sigillo divino di un'oscura setta chiamata "Mano di Dio", che diviene allo stesso tempo la sua maledizione e la sua forza, conferendogli poteri sovrumani in battaglia.

## NATURAL BORN BERSERK

Il gioco prende il via con Gatsu e la giovane Caska (donna guerriera, conosciuta dal nostro durante la sua permanenza nella Squadra dei Falchi di Grifis) che girovagano per lande sperdute quando s'imbattono in alcuni artisti circensi attaccati da una banda di lestofanti. Immediatamente veniamo gettati nel bel mezzo dell'azione di gioco che si rivela essere un clone di *Final Fight* in tre dimensioni, dove le uniche varianti nell'uso della spada consistono nel combinare attacchi orizzontali e verticali come in *Soul Edge/Calibur*. Gli avversari, mutanti, mostri, banditi ed altri, attaccano a orde, lungo un fronte abbastanza vasto che si sposta a 60 fluidissimi quadri al secondo e sono dettagliati, spaventosi e ricchi di texture estremamente definite. Si avanza nella nebbia facendo allegramente a pezzi tutto ciò che ci si para contro, tagliando e affettando in una festa di geyser al succo di pomodoro ed effetti sonori splatter di carni lacerate. Il cavaliere oscuro è molto più mobile degli avversari, può scivolare sul terreno, saltare e correre, combinando questi movimenti con le combo di spada per farci abbandonare completamente all'ebbrezza dello sterminio.

Lo stile di gioco risulta fin dall'inizio estremamente semplice, si padroneggia con una tale facilità che dopo pochi minuti il pad è già un'estensione della nostra mano, liberandoci dalle ossessioni sul come eseguire questa o quella mossa speciale. Negli ambienti stretti, però, la nostra fida mannaia gigante diviene vagamente inefficace, visto che continua a urtare contro i muri interrompendo le nostre combo; passare alle mani nude è piuttosto deludente dato che le tecniche disponibili sono poche ed elementari. In questi frangenti ci viene in aiuto il potere oscuro di Gatsu, che per brevi momenti può farsi rapire dalla sete di sangue acquistando velocità e potenza disumane, in questo stato niente può fermare la sua lama. La trama è la componente preponderante di *Berserk*. Lungo tutto il gioco si viene investiti da scene animate più o meno lunghe che illustrano un sofisticato svolgersi degli eventi che contrasta fortemente con la semplicità della parte interattiva. *Berserk* si rivela infine un mix tra azione pura e semplice, le animazioni cinematografiche e alcune scene che potremmo ormai definire del genere Quick-Time, termine che proviene dalle sequenze di *Shen Mue*. Fortunatamente, anche se le sequenze animate sono così invadenti, completando il gioco ai vari livelli di difficoltà disponibili è possibile accedere ad una serie di bonus che forniscono l'accesso a delle modalità aggiuntive tra cui, per fare un esempio, quella per rivedere la storia dall'inizio alla fine senza superare alcuna sequenza arcade, oppure una modalità per dedicarsi allo squartamento di zombie e ghouls in arene apposite.

**Azione e violenza a piene mani, *Berserk* è l'ultimo picchiaduro per Dreamcast.**

Le eccellenti sequenze animate, una trama inedita e complessa, gli effetti gore che aggiungono quella sfumatura horror senza la quale *Berserk* non sarebbe tale, esteriormente tutto è perfetto.

# WORLDWIDE SOCCER 2000

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | SEGA |
| SVILUPPATORE | SILICON DREAMS |
| GENERE | SPORTIVO |
| GIOCATORI | 1-4 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.dreamcast-europe.com |

DI OLIVIERO PARI nimrod@edmaster.it

VOTO **5**

**GIOCABILITA' 6**
+ Dopo un po' di pratica è abbastanza piacevole giocare
- Intelligenza artificiale non sempre all'altezza

**LONGEVITA' 4**
+ Il primo livello di difficoltà è difficile al punto giusto
- Il primo livello di difficoltà è anche l'unico...

**GRAFICA 5**
+ E' una grafica da nuova generazione di console
- Gli atleti sono realizzati in una maniera veramente pessima

**SONORO 5**
+ Il commento è raramente ripetitivo
- Certi effetti sonori fanno gridare allo scandalo

I ventidue fanno il loro ingresso in campo.

Decisamente non ci siamo. Indubbiamente non è *WorldWide Soccer 2000* a rappresentare degnamente il gioco del calcio su Dreamcast e se proprio fremete dalla voglia di prendere a calci un pallone puntate verso *Virtua Striker 2000.1* o verso *Uefa Striker* (preferibilmente il primo) perché il titolo della Silicon Dreams, che delude profondamente le aspettative degli amanti del vecchio gioco per Saturn, e manca di tutti quegli elementi necessari a fargli raggiungere addirittura la sufficienza. Non può poi passare impunita la presenza di un solo livello di difficoltà che pregiudica profondamente la longevità del titolo.

Anche per gli occidentali il parco giochi disponibile per Dreamcast si sta rapidamente allargando e, in questa espansione, non potevano mancare titoli dedicati al calcio, lo sport più amato in Europa. Questo fatto permette al simpatico videogiocatore comune di poter improvvisamente scegliere tra tre prodotti differenti. Probabilmente il più deludente dei tre risulta proprio essere il titolo in esame in questa pagina: *WorldWide Soccer 2000*. Per i fedelissimi della Sega il nome del gioco non suonerà nuovo: infatti, se andiamo a dare un'occhiata alla lista dei titoli usciti per il vecchio Saturn, troviamo proprio un *WorldWide Soccer*, titolo di buona fattura che fece la felicità dei possessori del 32 bit Sega (addirittura quando uscì, qualcuno lo preferì all'allora titolo calcistico per eccellenza *International Superstar Soccer 64* per Nintendo64). Purtroppo la Sega non è stata capace di moltiplicare la qualità per quattro, ovvero il rapporto tra i bit del Dreamcast e del Saturn, ma il fatto grave è che non è stata nemmeno capace di mantenerla inalterata.

## GRAFICA A 128 "CAROTE"

Fin dall'inizio l'impressione non è delle migliori (la presentazione dov'è?) e andando avanti ci si accorge di quanto quell'impressione fosse purtroppo giusta... La prima critica è quella rivolta alla grafica che risulta assolutamente inadeguata per la violenta potenza della console Sega, non nel senso che il gioco potrebbe tranquillamente girare su un 32 bit, il che non è vero, ma l'impressione avuta è che i programmatori si siano trovati impreparati a gestire le alte potenzialità del Dreamcast. Il risultato di questo è ora visibile a tutti: le animazioni sono spesso imprecise, come del resto le collisioni, senza contare il triste tentativo di dare ai giocatori sembianze umane. Se poi prendete una qualsiasi regola basilare per rappresentare un uomo e la ignorate, otterrete i giocatori di *WorldWide Soccer 2000*, che possono vantare spalle piccole, una testa abnorme e tante altre particolarità atipiche di un essere umano normale (senti chi parla... NdMatt). Va comunque precisato che questa carenza è visibile solo nelle inquadrature ravvicinate, mentre nelle normali fasi di gioco il colpo d'occhio è accettabile.

Graficamente non ci troviamo di fronte a un nuovo standard...

## NELLA VITA NON C'E' SOLO LA GRAFICA

Tuttavia *Sensibile Soccer* per Amiga ha insegnato al mondo intero che la giocabilità conta mille volte più della resa grafica e, quindi, non è ancora detta l'ultima parola riguardo al lavoro della Silicon Dreams. Non è ancora detta, ma ci si mette un attimo a dirla: il gioco è deludente anche sotto altri punti di vista perché in molte circostanze emerge una realizzazione frettolosa del prodotto. Se ne potrebbero fare almeno dieci di esempi, ma lo spazio mi costringe a farne solo uno: esiste un apposito bottone per crossare il pallone, ma se si prova a fare un cross da fondo campo con quel tasto, il pallone cadrà nel 98% dei casi nelle mani del portiere, lasciandoci senza neanche la speranza di deviare la sfera verso la rete. Ad ogni modo, nonostante tutto questo, il gioco risulta essere sufficientemente giocabile, anche se era più che lecito aspettarsi ben altro.

Un aspetto in cui si riscontra invece un ottimo molto impegno da parte della Silicon Dreams riguarda la grande quantità di competizioni e squadre selezionabili: sono infatti presenti tutte le partecipanti ai campionati di ben nove nazioni (compresa l'Italia) più una nutrita schiera di nazionali, e tramite queste squadre si può accedere a ben sette competizioni che si vanno ad aggiungere alla semplice amichevole.

Però, purtroppo per *WorldWide Soccer 2000*, i vari *International Superstar Soccer* ci hanno insegnato che non è questo l'aspetto tra i più importanti per realizzare un gran gioco e quindi provaci ancora Sega...

Un replay piuttosto confuso di un azione culminata in gol.

Altro giro, altra rete segnata: esultanze nella media.

Tuttavia Sensibile Soccer per Amiga ha insegnato al mondo intero che la giocabilità conta mille volte più della resa grafica

# UEFA STRIKER

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | **INFOGRAMES** |
| SVILUPPATORE | **RAGE** |
| GENERE | **SPORTIVO** |
| GIOCATORI | **1-8** |
| VERSIONE | **EUROPEA** |
| SITO WEB | **www.infogrames.com** |

DI ANDREA MADERNA giopep@edmaster.it

VOTO **5**

**GIOCABILITA' 5**
- Risposta ai comandi imprecisa.
- Intelligenza artificiale scadente.

**LONGEVITA' 6**
+ Discreto numero di tornei da affrontare...
- ... ma la noia regna sovrana.

**GRAFICA 6.5**
+ Buone animazioni e discreta realizzazione in generale.
- Animazioni a tratti poco realistiche e giocatori poco caratterizzati.

**SONORO 5**
- Nenie insopportabili e effetti sonori inesistenti.
- Bruno Longhi ancora si salva, ma Galli fa più ridere che altro...

Praticamente è un calcio di rigore.

Fondamentalmente siamo davanti al solito, mediocre, gioco di calcio che pur presentando alcune trovate interessanti (la possibilità di gestire la barriera come meglio si crede e i patentini per esempio) non riesce a emergere dalla massa, a causa di una scarsa intelligenza artificiale e di un sistema di controllo poco funzionale. Se aggiungiamo che il poco che c'è di interessante, non è neanche ben implementato e che la realizzazione tecnica generale presenta ampi margini di miglioramento, diventa praticamente impossibile consigliare questo gioco anche al più grande degli appassionati.

Fino a un mesetto fa circa, i giochi di calcio per Dreamcast scarseggiavano alquanto. Poi, con l'arrivo in occidente della console Sega, sono cominciati a fioccare da tutte le parti simulazioni sportive per tutti i gusti. Ovviamente non poteva mancare un'infornata di titoli calcistici, visto anche che il mercato è reso particolarmente appetibile grazie all'assenza dei giochi EASports. Così, su un solo numero, ci ritroviamo con le recensioni di ben tre giochi dedicati allo sport più amato dagli italiani. Nella fattispecie mi appresto a elencare pregi e difetti dell'ultimo episodio di una serie che va avanti con alterne fortune fin dai tempi dell'Amiga 500. Il primo impatto col gioco è sicuramente positivo grazie al buon impianto grafico, alla presenza di una licenza ufficiale e alla gran quantità di tornei e modalità disponibili. Sono disponibili parecchi tornei in cui poter usare squadre di club o nazionali. I nomi dei giocatori sono reali, al contrario di quelli delle squadre che possono comunque essere modificati mediante l'apposito editor che permette oltretutto di crearsi i proprio giocatori da inserire in una serie di squadre vuote da personalizzare.

### SANTA MARADONA

Le modalità di gioco sono tante e tutte interessanti. Oltre alla classica amichevole, ci sono un paio di tornei personalizzabili per le sfide fra amici e tutta una serie di competizioni cui prendere parte per movimentare il gioco in singolo. Fra le varie possibilità, c'è anche la ormai classica modalità scenario in cui affrontare una serie di partite realmente giocate, per vivere le emozioni dei più grandi momenti della storia del calcio. Una delle sezioni più interessanti è quella di allenamento che prevede sia la possibilità di allenarsi liberamente nelle varie fasi di una partita sia quella di affrontare una serie di test per conquistare dei patentini (da giocatore, preparatore e allenatore) che, in pieno stile *Gran Turismo*, permettono di accedere ai tornei più avanzati. Tutto questo, unito a un'ottima rappresentazione grafica che ricorda sotto molti aspetti le ultime edizioni di *FIFA* per PC (pur non raggiungendone lo splendore) e che vanta delle animazioni molto fluide e ben realizzate (anche se non sempre realistiche), non può bastare se la giocabilità non è all'altezza.

Prima della partita ci si può dedicare alla scelta del modulo (ne è disponibile un'ampia rosa), allo sviluppo dell'atteggiamento tattico della squadra e della formazione da mandare in campo. Sono presenti panchine abbastanza vaste anche se le rose non sono proprio aggiornatissime. Le scelte di prepartita sono tutte qui, ma considerando che abbiamo a che fare con un arcade va più che bene.

Il replay permette di osservare le azioni più belle da qualsiasi angolazione.

Una delle sezioni più interessanti è quella di allenamento che prevede sia la possibilità di allenarsi liberamente nelle varie fasi di una partita sia quella di affrontare una serie di test per conquistare dei patentini

Il sistema di controllo sulla carta non è male: si può scegliere se utilizzare lo stick analogico o il controller digitale, e il non prescelto può venire utilizzato per cambiare al volo moduli e tattiche grazie al display della VMS inserita nel joypad. Per il resto si usano tutti i tasti del pad in maniera abbastanza intuitiva. Il vero problema è che la risposta ai comandi è lenta e imprecisa e, in generale, si ha l'impressione che poco di quello che succede sullo schermo dipenda effettivamente dal nostro comportamento. Se a questo aggiungiamo la solita intelligenza artificiale scadente, con un movimento senza palla dei compagni praticamente inesistente e un livello di sfida pressoché assente, abbiamo il ritratto completo del solito gioco di calcio poco più che mediocre.

Che desolazione...

Durante i calci d'angolo apparirà un utile help on line.

Bierhoff rischia il collasso nervoso dopo aver segnato di piede.

# LA 24 ORE DI LE MANS

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | **INFOGRAMES** |
| SVILUPPATORE | **EUTECHNYX** |
| GENERE | **GUIDA SIMULAZIONE** |
| GIOCATORI | **1-2** |
| VERSIONE | **EUROPEA** |
| SITO WEB | **www.infogrames.com** |

DI ALESSANDRO MARTINI azzy@edmaster.it

VOTO **7.5**

**GIOCABILITA' 8**
+ Molte opzioni di gioco
+ Buona risposta ai comandi

**LONGEVITA' 7.5**
+ Avversari competitivi
- Meccanica di gioco poco innovativa

**GRAFICA 7**
+ Auto riprodotte molto bene
- Fluidità non eccezionale

**SONORO 6.5**
+ Effetti sonori nella media
- Musiche anonime

Ecco un duello all'ultima curva ripreso dalla telecamera esterna.

Senza infamia e senza lode. Questo il giudizio su un gioco che presenta buoni spunti realizzativi (il comparto grafico, a parte la fluidità, è di tutto rispetto), ma risulta un po' troppo monotono per durare a lungo, soprattutto a causa di un gameplay pesantemente "ispirato" alla concorrenza.
A risollevare il giudizio arrivano, per fortuna, note positive come l'intelligenza artificiale degli avversari e l'ottima risposta ai comandi, che rendono *La 24 di Le Mans* un'esperienza di gioco abbastanza piacevole. Un buon acquisto per tutti gli appassionati del genere, anche se la palma del migliore gioco di guida per Psx resta tuttora in casa Polyphony.

Dopo l'avvento di *Gran Turismo* l'intero genere dei giochi di guida su PlayStation ha subito una sorta di rivoluzione sia dal punto di vista estetico che da quello strutturale. Il settore "auto sportive", praticamente ignorato fino all'avvento del gioco Polys, è ora diventato il protagonista d'eccezione del genere automobilistico su console, basti pensare alla serie *Toca*, all'orrido *Sports Car GT* oppure al prossimo *Sega GT* per Dreamcast. Poteva la Infogrames, fresca del successo di *V-Rally 2*, ignorare questo genere?

Dal punto di vista tecnico, il titolo Infogrames presenta una buona realizzazione, con ottimi modelli poligonali delle auto, arricchiti da effetti speciali di contorno che donano al gioco un aspetto piuttosto riuscito

I commissari indicano costantemente le condizioni di gara con l'uso delle famose bandiere.

### 12 CILINDRI IN FILA PER TRE COL RESTO DI ZERO

*La 24 di Le Mans* rappresenta l'entrata ufficiale della casa di *V-Rally* nel settore guida simulativa e naturalmente si presenta con tutti i crismi del caso. A partire dall'introduzione, accompagnata da un'ottima colonna sonora, fino ad arrivare alle numerose modalità di gioco, che comprendono arcade, campionato e la stessa 24 ore di Le Mans, di durata variabile da 12 minuti a 24 ore reali (!). Il cuore del gioco è rappresentato ovviamente dal campionato, suddiviso in diverse categorie (ogni categoria determina la classe dei veicoli partecipanti) e organizzato in tre leghe: GT1, GT2 e Prototipi. Il novello pilota riceve a "inizio carriera" diverse offerte (tramite e-mail) dai team partecipanti e, una volta scelta la propria scuderia, deve cimentarsi in gare disputate su circuiti realmente esistenti e riprodotti nei minimi dettagli. Sono contemplate le condizioni meteo, così dal rendere possibile disputare le prove all'alba e la gara al pomeriggio della stessa giornata oppure, nel caso si sia meno fortunati, incontrare le nuvole e, di seguito, un circuito reso più insidioso dalla pioggia. Ulteriori note di realismo simulativo arrivano dalla presenza dei (pur semplificati) settaggi alle vetture, dei danni (non visibili) e delle segnalazioni nel caso di incidenti o guasti. Inoltre, selezionando il livello di difficoltà più alto, si ottiene il controllo sul limitatore di giri (che permette di regolare la potenza dell'auto durante la guida), con l'ovvio "bonus" di poter aumentare la resa su strada della vettura, rischiando però la fusione del motore nel bel mezzo di una prestazione vincente. Dal lato "arcade" del gioco abbiamo la gara singola, in cui è possibile gareggiare su un circuito a nostra scelta contro un numero variabile di avversari, oppure la gara a tempo arricchita dai classici checkpoint alla *Moto Racer*. Per quanto riguarda gli avversari che troveremo sulla nostra strada, è da notare il buon lavoro svolto dallo sviluppatore Eutechnyx con l'intelligenza artificiale, data la competitività dimostrata dalle altre auto. Anche giocando al livello di difficoltà più basso, si nota come gli altri piloti siano agguerriti non solo nei nostri confronti, ma anche verso gli altri bolidi guidati dalla CPU. E' cosa frequente nel gioco Infogrames, vedere gruppi di auto lottare in duelli fianco a fianco per interi giri, oppure provocare incidenti grossolani a causa di errori nel calcolo delle traiettorie.

Una Viper mostra il suo inconfondibile "sguardo cattivo".

Il replay permette di apprezzare l'ottimo design delle vetture.

La guida notturna è un'esperienza per veri assi del volante.

### USATA MA TENUTA BENE

Dal punto di vista tecnico, il titolo Infogrames presenta una buona realizzazione, con ottimi modelli poligonali delle auto, arricchiti da effetti speciali di contorno (come i riflessi sulle carrozzerie o il ritorno di fiamma) che donano al gioco un aspetto piuttosto riuscito. Anche il design dei circuiti è a livelli piuttosto alti, con pendenze, tratti coperti e percorsi misti che metteranno alla prova tutti gli appassionati del genere. Ottimo il design dei controlli, che trova nel sistema a "doppio stick" del Dual Shock (già utilizzato in *Gran Turismo*) la sua migliore espressione, permettendo il dosaggio di acceleratore e freno tramite le due levette analogiche. Gli unici difetti di rilievo del gioco sono la fluidità non eccezionale, compromessa nei momenti di maggiore traffico su schermo (in cui gli scatti fanno sentire il loro peso) e un aspetto sonoro che non supera la mediocrità.

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | **INFOGRAMES** |
| SVILUPPATORE | **TEAM 17** |
| GENERE | **STRATEGICO** |
| GIOCATORI | **1-4** |
| VERSIONE | **EUROPEA** |
| SITO WEB | **www.infogrames.com** |

# WORMS ARMAGEDDON

DI OLIVER STATUA holly@edmaster.it

VOTO **8**

**GIOCABILITA' 9**
+ Sezione multiplayer divertentissima
+ Le nuove missioni in single player sono molto simpatiche

**LONGEVITA' 7**
+ Se avete tanti amici è pressoché infinito
- Se siete degli asociali non vi durerà per molto tempo

**GRAFICA 6**
+ Stranamente sarà l'ultima cosa che controllerete
- Un po' imprecisa e sfocata

**SONORO 7**
+ Eeffetti sonori divertentissimi
- Non c'è il parlato in italiano

A dispetto di tutti i seguiti famosi di questi ultimi anni, il terzo episodio di questa serie che ha come protagonisti dei vermiciattoli ancora non ha stancato per nulla. La realizzazione tecnica è nella media, senza lati ne bassi ma la giocabilità, cari miei, è maestosa come sempre. Strategia e divertimento puro si mescolano tra loro in un modo sensazionale. Se dobbiamo per forza trovar dei difetti, proprio non me la sento di imputarli ai ragazzi del Team17, ma al sistema Nintendo che, per suoi limiti tecnici, non riesce a gestire una grafica come quella visualizzata su Pc ed ha la grande pecca di non possedere un modem per le partite multigiocatore. Se doveste trovarvi davanti a questa amletica scelta non esitate a opzionare la versione su CD-Rom, ma se la vostra unica piattaforma da gioco è il Nintendo 64... allora sapete già cosa dovete fare.

Uno strategico senza mezzi corazzati da portare al macero, senza pianeti da conquistare, senza edifici da costruire, senza quella serietà che contraddistingue le ultime produzioni del genere. Uno strategico lontano dai canoni della serie di *Command & Conquer* (o *Dune 2*) anzi, a dirla tutta non li insegue nemmeno. Tutto questo è *Worms*, una saga che ormai annovera tra le sue fila tre episodi della serie regolare più qualche titolo di genere completamente diverso (tipo *Worms Pinball* recensito nello scorso numero di J).

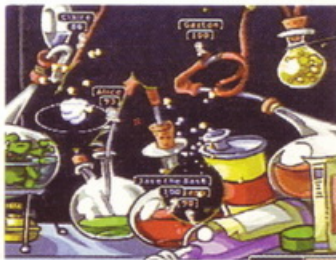
### SIGNOR SI SIGNORE!

Il gioco vi vede al comando di un'armata di vermi (si, avete capito bene... lombrichi!) che hanno il compito di scontrarsi a viso aperto contro altri loro simili in esaltanti deathmatch all'ultimo sangue. In questa versione per Nintendo 64 sono state inserite diverse modalità per il single player ma la caratteristica principale della serie rimane saldamente in mano alla modalità multiplayer. L'armata assassina può essere composta da un numero variabile di vermi (da uno ad otto) e le squadre possono essere un massimo di quattro. Per prima cosa occorre crearsi la propria squadra personale ed assegnare un nome a lei ed ai vari vermi che la compongono, secondariamente è data l'opportunità di scegliere alcune cosucce come l'arma speciale, la nazione di provenienza, l'inno di battaglia, la lapide per i vostri vermi caduti sul campo e così via. Quando tutto questo è pronto, si può finalmente prendere parte al gioco vero e proprio. Giocando da soli nella propria cameretta, viene offerta la possibilità di allenarsi grazie a delle sessioni di training che consentiranno di affinare la propria mira quel tanto che basta per diventare dei cecchini micidiali. Quando ci si sente abbastanza preparati da sfidare il computer è quindi possibile scegliere se esaltarsi in una veloce partita pregenerata e senza tanti problemi di scelte varie, oppure se lanciarsi in alcune missioni create appositamente per questa versione, nelle quali lo scopo non è più lo sterminio delle armate nemiche ma il ritrovamento di alcuni oggetti particolari, oppure il raggiungimento di determinati posti.

*Worms* come già detto dà il meglio di sé nel multiplayer, quindi se avete degli amici che vi avanzano e qualche joypad che può farvi compagnia... ben vengano!

Il bello di queste nuove missioni sta nel fatto che sono tutte un po' collegate tra loro e il fine ultimo è quello di imporsi come militari in carriera di rango sempre più elevato. Certo *Worms* come già detto dà il meglio di sé nel multiplayer, quindi se avete degli amici che vi avanzano e qualche joypad che può farvi compagnia... ben vengano! Risulta decisamente piacevole uccidere, turno dopo turno, tutte le unità nemiche con dei colpi da veri marine, ma occorre anche stare attenti ai progressi dei vari avversari perché un gioco come *Worms Armageddon* non risulta particolarmente difficile da assimilare e questo fa si che le partite possano diventare scontri agguerriti in pochissimo tempo. Forse l'unica pecca dell'opzione multiplayer non sta nel gioco in se stesso ma nella macchina su cui è stato convertito. Il Nintendo 64 purtroppo non è provvisto di modem e questo rende quindi indispensabile l'intervento di alcuni amici per godere di intelligenze di un certo spessore (spero per voi). La versione per Pc, da questo punto di vista, guadagna quindi alcuni punti in più in un ipotetico scontro, anche considerando che l'accesso ad Internet è ormai diventato gratuito e gli attuali sconti permettono di non subire ogni due mesi le ire del periodo post-bolletta d'eventuali genitori poco propensi alle tecnologie del futuro.

### IL GIUDIZIO UNIVERSALE

Adesso che ci avviciniamo alla fine è d'uopo dedicare qualche secondo al commento dell'aspetto tecnico del gioco: un titolo che sicuramente non pone nella grafica il suo punto di forza. Questa, ammettiamolo, non è per nulla male, ben definita e con colori sgargianti ma mai male accostati tra loro, tuttavia è veramente poca cosa rispetto alla sua controparte Pc. Stesso discorso calza a pennello anche per il sonoro, simpatico senza nessun dubbio ma senza il parlato in italiano e nemmeno la possibilità di creare dei propri suoni da sostituire a quelli di default. Tutti limiti dovuti alla macchina, se dovessimo fare una scelta tra la versione per Nintendo64 e quella per Pc (mi dispiace tremendamente per tutti i cosiddetti "consolari") non esiteremmo più fiondandoci subito sulla seconda.

Ennesima ambientazione decisamente ispirata.

Questo scenario fa molto Famiglia Addams...

Ma una volta non erano i maiali gli animali che volavano!?!

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | KONAMI |
| SVILUPPATORE | MAJOR A |
| GENERE | SPORTIVO |
| GIOCATORI | 1-2 |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| SITO WEB | www.konami.co.jp |

# J-LEAGUE PERFECT STRIKER

DI PIERMARIA MENDOLICCHIO jubei@edmaster.it

VOTO **8**

**GIOCABILITA' 7.5**
+ Frenetico e divertentissimo
- Potrebbe non essere gradito ai puristi di *WE*

**LONGEVITA' 8**
+ Un gioco di calcio non finisce mai
+ Presente anche lo Story Mode!!

**GRAFICA 7.5**
+ Buono il motore grafico e le animazioni
- Qualche incertezza c'è sempre

**SONORO 7**
+ Discreti i cori e le musiche dei menù
- Non è che sia indispensabile in un gioco di calcio...

Fin dal lontano giorno in cui fu messo in commercio *Perfect Eleven* per SNES, la Konami stupì migliaia di persone creando, in un paese in cui il calcio è, secondo la nostra visione, assolutamente dilettantistico, il più bel titolo riservato a questo sport, annullando in meno di un attimo tutta la concorrenza europea (che in teoria dovrebbe saperne di più...In teoria...). Da quel giorno in poi ho atteso con ansia ogni nuova pubblicazione di questa serie, che con l'avvento delle console a 32 e 64 bit vide una profonda spaccatura. Essendo divenute due le console su cui lavorare (al posto del solo SNES), la Konami decise di affidare a due team diversi la realizzazione dei nuovi episodi. Su N64 tutti gli episodi sono stati realizzati dalla Major A, il team che in pratica ha creato il gioco; su Psx il tutto fu affidato ad un gruppo nuovo interno alla SH. All'inizio il divario fu impressionante: il titolo apparso su N64 schiacciava senza pietà il povero *ISSPro* apparso su Psx, che risultava scadente a livello di giocabilità e di grafica. Col tempo apparvero episodi decisamente migliori tanto che con *WE3Final Version*, il divario era colmato e per molti addirittura superato. La Major A non si fermò ed elaborò un nuovo titolo che affossò il *FV* di sopra; ormai era una vera e propria guerra... a cui il Psx-Team rispose con un capolavoro assoluto di nome *WE4*, che azzerò ogni tipo di gap e che per molti superò alla grande l'episodio su N64. In Giappone entrambi i titoli hanno venduto tantissimo e in molti chiedevano l'adattamento del capolavoro della Major A, che inizialmente si era dimostrata piuttosto restia. Se ora stiamo recensendo il gioco sulla PlayStation secondo voi hanno cambiato idea?

**Le animazioni sono grandiose e vedere i propri pupilli cadere per la neve o la pioggia sul campo è un vero spasso...**

Graficamente Perfect Striker è un'ottima riproduzione della controparte per Nintendo 64.

Un'urrà per Major A! Fa anche rima...

Uno dei nostri begli atleti muscolosi, arf... arf...

Fate la vostra scelta signori.

Un'altra schermata di gestione di Perfect Striker.

Se non sapete il giapponese potete anche dimenticarvi di comprendere a pieno il gioco.

Un particolare della modalità carriera.

## ANALISI FINALE

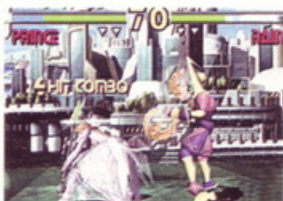
Graficamente il gioco si presenta sotto una veste piuttosto accattivante anche se, occorre dirlo subito, non si raggiunge la qualità visiva del N64, visto il divario tecnico fra le due console (nessuna punta polemica, solo fredda constatazione); comunque, il tutto si fa apprezzare molto e funziona alla grande senza pressocchè incertezze nel motore grafico. Le animazioni sono grandiose e vedere i propri pupilli cadere per la neve o la pioggia sul campo è un vero spasso... Colpi di testa, rovesciate, tiri al volo: tutto risulta realizzato in maniera impeccabile.
Il sonoro è utile per quanto possa servire in un gioco di calcio e i cori sono realizzati in maniera discreta (insuperabili quelli di *WE3* (jap su Psx) e contribuiscono a ricreare una certa "atmosfera".
La giocabilità è ottima, nonostante sia "strutturalmente" diversa da quella di *WE4* e ciò potrebbe causare un risentimento verso la meccanica di gioco, che comunque è assolutamente ad altissimo livello. Si tratta di differenti interpretazioni: questo ricalca fedelmente tutta la linea della Major A, mentre per quanto riguarda i *WE* conosciamo tutti il tipo di giocabilità offerta da questa serie. Meccaniche diverse, non per questo non paragonabili dal punto di vista della qualità. La longevità è garantita dalla possibilità di crearsi un giocatore e portarlo avanti: una sorta di Story Mode di cui la Konami va matta (*Tokimeki* anyone?).

Come detto all'interno della recensione si tratta di interpretazioni del calcio abbastanza diverse, ma per me sullo stesso piano in fatto di qualità. Frenesia, qualità grafica, spettacolarità qui; tatticismi, finezze e gioco elaborato su *WE4*. Se avete apprezzato tutti i titoli di calcio su N64 e il primo su SNES, compratelo senza riserve (dovrete conoscere il giapponese per lo Story mode); altrimenti compratelo lo stesso e vi ritroverete con un ottimo gioco di calcio che non fa mai male!.

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | CAPCOM |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | PICCHIADURO 2D |
| GIOCATORI | 1-2 |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| SITO WEB | www.capcom.com |

# STAR GLADIATOR 2

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

VOTO 4

Non mancano le solite combo di ogni picchiaduro a incontri che si rispetti.

*Star Gladiator* è stato il primo picchiaduro in 3D prodotto dalla Capcom e, teoricamente, il banco di prova su cui farsi le ossa prima di Street Fighter EX. Sfortunatamente entrambi si rivelarono nulla di più di versioni poligonali dei classici giochi in 2D, con un uso meramente estetico della grafica poligonale e un numero di tecnicismi nettamente inferiori ai loro ispiratori, grave pecca mantenuta anche nei rispettivi sequel. La notizia dell'uscita della conversione di *Star Gladiator 2* per Dreamcast è stata quindi accolta con estrema freddezza visto che, già dalle prime foto e dai filmati distribuiti, non erano visibili miglioramenti degni di nota rispetto al coin op basato sulla scheda System12 che, detto per inciso, non è altro che una Psx con una memoria RAM maggiore. Sfortunatamente la prima impressione si è rivelata giusta, in quanto la versione definitiva di *Star Gladiator 2* si è rivelata graficamente quanto di più scarso si sia mai visto sulla console Sega, a partire dagli sfondi bidimensionali per finire con lo scarso numero di poligoni di cui sono costituiti i personaggi. Il gameplay non è pessimo, ma manca di particolarità degne di nota e di una gamma di pattern e di traiettorie sufficientemente varia mentre, dal punto di vista dei personaggi, è abbastanza squallido notare che la maggior parte delle "new entry" è composta da cloni dei vecchi. Il voto particolarmente basso è determinato da tutti questi fattori: essendo il panorama dei giochi su Dreamcast particolarmente ricco di picchiaduro validissimi sia in 2D sia in 3D, l'acquisto di *Star Gladiator 2* è sconsigliato anche agli appassionati del genere.

Uno scontro in piena... yawn... regola.

Nonostante il buon utilizzo dei colori, non bisogna lasciasi impressionare: *SG2* è un brutto gioco.

RECENSIONI

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | ELECTRONIC ARTS |
| SVILUPPATORE | WESTWOOD STUDIOS |
| GENERE | STRATEGICO |
| GIOCATORI | 1- 2 |
| VERSIONE | USA |
| SITO WEB | www.dune2000.com |

# DUNE 2000

DI STEFANO CASTELLI stef@edmaster.it

VOTO 6

Tre popoli, una risorsa... I nobili Atreides (color blu) sono i "buoni" della situazione, un popolo altamente tecnologico e retto da un solido governo, che fa della sua scienza avanzata il punto di forza. Poi ci sono i crudeli Harkonnen (color rosso), genti bellicose e votate alla guerra, comandate da un feroce (e disgustoso) imperatore e che basano la loro forza militare sulla ferocia delle loro truppe. Infine ci sono gli Ordos (color verde), popolo delle sabbie, un gruppo di mercanti che entra come terzo incomodo nella lotta centenaria tra Atreides e Harkonnen con lo scopo di conquistare il mercato della spezia. Purtroppo la scelta che farete non influenzerà granchè il vostro stile di gioco dato che le uniche differenze notevoli saranno relative a qualche armata o struttura edificabile, anche se in effetti la trama si sviluppa in maniera diversa a seconda del popolo selezionato, grazie ad efficaci filmati in computer grafica. Scelta la vostra fazione verrete istruiti sulle missioni da compiere: il gioco vero e proprio vi pone ai comandi di avamposti posizionati in luoghi inesplorati del pianeta, con lo scopo di creare un efficente nodo di raccolta della Spezia: la raccolta avviene tramite giganti mezzi cingolati, che si spostano sulla sabbia setacciandola e portando il prezioso minerale in apposite raffinerie. Sta a voi espandere l'avamposto, creando caserme, officine, magazzini e altre strutture utili sia per migliorare la raccolta, sia per garantire una efficace potenza militare. Infatti, a seconda della quantità di spezia raccolta, avete crediti per costruire mezzi da combattimento di vario tipo, con i quali potete difendere il vostro complesso e, se la situazione lo richiede, portare attacchi alle strutture avversarie. Tutta la grafica del gioco è ora in 3D e, purtroppo, debbo dire che il passaggio dalle due alle tre dimensioni non è stato esattamente indolore: le strutture sono poco definite, mentre le armate tendono a scomparire caoticamente tra i poligoni dei fondali. Nelle battaglie concitate, il caos regnerà indisturbato, mentre il nemico ridurrà allegramente le vostre costruzioni in briciole spixellate. Il sistema di controllo via joypad è una vera pena: difficilmente riuscirete ad organizzare i mezzi in modo ottimale, e così perderete soldati su soldati combattendo sia contro il nemico sia contro il vostro stesso pad. La buona longevità lo rende comunque consigliato ai fan accaniti, sprovvisti di PC, sperando solo che abbiano l'accortezza almeno di munirsi di un mouse.

Ecco un bel velivolo in un filmato del gioco...

...ed eccolo nel gioco stesso! Notate differenze?

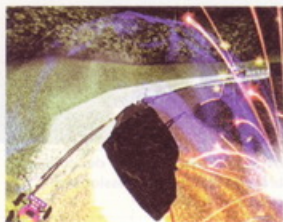
Due kamikaze Ordos stanno attaccando le centrali elettriche.

Un esempio di battaglia concitata. Ci capite qualcosa? Io no...

# RE-VOLT

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | ACCLAIM |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | GUIDA |
| GIOCATORI | |
| VERSIONE | PAL |
| SITO WEB | www.acclaim.com |

DI OLIVIERO PARI nimrod@edmaster.it

VOTO
8

Altro che Capodanno del 2000!

In Re-Volt non mancano spettacolari effetti di luce.

Prendete un qualsiasi episodio della serie *Micro Machines* e aggiungetegli un pizzico di realismo: il risultato ottenuto è un sosia di *Re-Volt*. L'Acclaim ha infatti pensato di prendere il concept del gioco della Codemasters e di ampliarlo, creando così un gioco più "adulto": le piccole macchinine, che allietano nella realtà moti bambini, sono state infatti sostituite con più sobrie macchine radiocomandate.
Ma la software house non si è fermata a questo e a queste simpatiche macchine radiocomandate ha applicato una fisica molto realistica, distaccandosi dunque completamente da tutti i giochi arcade come *Mario Kart*, *Micro Machines* e così via. Anzi, a voler essere precisi il gioco vanta ben due modalità: arcade e simulazione, tuttavia le differenze tra le due sono davvero minime e anche con la modalità arcade ci si possono scordare numeri spericolati sul filo di un marciapiede, anche se è importante precisare che la modalità simulazione aumenta in effetti il tasso di realismo con una maggior difficoltà nel compiere le curve correttamente, giusto per fare un esempio. La modalità migliore rimane comunque quella arcade, che si rivela essere un buon compromesso tra simulazione e arcade puro: devo ammettere che prima di provare il gioco avevo qualche pregiudizio (negativo ovviamente) su questo abbandono del vero arcade, ma dopo aver provato il titolo non posso fare a meno di ammettere di essermi sbagliato perché *Re-Volt* è un mix esplosivo di giocabilità e divertimento. Infatti tutti gli incidenti provocati da una maggior aderenza al realismo sono totalmente imputabili al videogiocatore e non si può mai incolpare il gioco delle disavventure della macchinina: frustrazione al minimo storico dunque.

I modelli delle macchinine sono realizzati in maniera superba.

La longevità è garantita dalle 14 piste (parecchio difficili tra l'altro) e da una dozzina di vetture che differiscono tra loro per velocità e accelerazione. *Re-Volt* risulta dunque essere un gioco caldamente consigliato a tutti i possessori di Dreamcast, con l'unica raccomandazione di non perdere la pazienza per l'elevata difficoltà di gioco: perseverate e il gioco saprà regalarvi molto.

# SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | ACCLAIM |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | PARTY-GAME |
| GIOCATORI | 1 - 4 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.acclaim.com/games/southpark |

DI STEFANO CASTELLI stef@edmaster.it

VOTO
4.5

Una fiera della volgarità. Uno dei cartoon più demenziali mai creati. Uno dei prodotti televisivi più originali degli ultimi tempi. Tanti modi per definire South Park, lo show che già da più di un anno furoreggia in America (e che potete gustare ogni mercoledì sera sulle reti Mediaset) e che si sta aprendo un varco anche nel mondo dei videogame, con bene tre titoli dedicati. *Chef's Luv Shack* è una sorta di Trivial Pursuit basato sulla serie animata, che permette a un massimo di quattro giocatori di scontrarsi in entusiasmanti (?) battaglie a colpi di domande demenziali, inframmezzate da divertenti (???) sottogiochi multiplayer in stile *Mario Party*. Il conduttore di questo quiz è ovviamente Chef, mentre i quattro poveri partecipanti sono Eric, Stan, Kyle e l'indistruttibile Kenny (che, per i miei gusti di fan, crepa troppe poche volte, nel gioco).
Un gioco splendido, quindi, se non fosse che (punto primo) le domande sono troppo legate alla serie TV da permettere a chiunque di rispondere senza conoscerla e soprattutto sono presenti in quantità decisamente limitata, tanto che dopo due partite già inizierete a trovare con frequenza gli stessi quesiti. Inoltre (punto secondo) i sottogiochi (ispirati molto spesso a vecchissimi giochi arcade, come *Warlords* o *Frogger*), salvo rare eccezioni, sono decisamente brutti e noiosi e, dopo avervi strappato un paio di risatine, lasceranno spazio solo a un senso di mediocrità decisamente amarognolo, specie in riferimento ai soldi sborsati per il gioco. Grafica e sonoro rispecchiano perfettamente la serie TV, ma non è che sia necessariamente un complimento, vista la qualità di questa e dato che le potenzialità del Dreamcast vengono sì e no sfruttate al 5%.
L'unico vero consiglio è di rimanere alla larga da questo gioco, anche nel caso in cui siate fan sfegatati dei freddi protagonisti della serie, e se volete un vero party game buttatevi su *Chu Chu Rocket*.

La grafica della serie è riportata pari pari.

Chi di voi ricorda Warlords? Notate somiglianze?

Un momento concitato del quiz... che tensione...

La corsa coi Go Kart... che ne dite della grafica?

# WARPATH - JURASSIC PARK

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | DREAMWORKS INTERACTIVE |
| SVILUPPATORE | BLACK OPS ENTERTEIMENT |
| GENERE | PICCHIADURO |
| GIOCATORI | 1-2 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.ea.com |

DI GIANLUCA LOGGIA ualone@edmaster.it

VOTO
4

Difficile trovare qualcosa di buono in questo picchiaduro 3D ambientato in quel mondo, creato da Michael Crichton, dove i dinosauri tornano ad esistere. La mole degli antichi rettili sembra pesare più del dovuto sulla giocabilità, visto che la risposta non proprio ottimale delle mosse dei bestioni ai comandi impartiti dal giocatore via pad, rende i match piuttosto lenti e poco esaltanti. Ovviamente ci si riferisce alla modalità a due giocatori, dal momento che come gioco in single player *Warpath* non è neanche da prendere in considerazione, vista l'ottusità artificiale degli avversari digitali.

Il numero di tasti da tenere sotto controllo riesce a produrre una quantità veramente irrisoria di attacchi, prese o combo risultando pertanto inutilmente alto (si usano tutti i tasti del controller, dorsali compresi, laddove picchiaduro che vantano una serie di mosse per personaggio spropositata si accontentano di utilizzare solo i quattro tasti principali, a tutto vantaggio della comodità del giocatore e quindi, neanche tanto indirettamente, della giocabilità). L'estetica potrebbe salvarsi (tutto sommato sia i dinosauri che i fondali sono disegnati in modo non fastidioso all'occhio), se non fosse per il fatto che le collisioni tra i rettili ricordano quelle di un qualsivoglia malriuscito picchiaduro per Amiga. In poche parole: sensazione di infliggere dolore pari a zero. Infine la possibilità di azzannare qualche omino che si trova a passare nel bel mezzo della lotta non riuscirebbe mai a risollevare la qualità globale del titolo.

Uno scontro tra titani. Un'immagine di Warpath, forse non vale più di mille parole, leggete la recensione per capire cosa intendiamo.

Argh, è lotta dura senza paura tra i due bestioni. Le zanne volano da un corpo all'altro.

Il tanto acclamato T-Rex è appena stato atterrato, l'inizio di una fine?

RECENSIONI

# JOJO'S VENTURES

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | CAPCOM |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | PICCHIADURO 2D |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| SITO WEB | www.capcom.co.jp |

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

SI RINGRAZIA GAME STORE di Firenze PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

VOTO
8

Tagliando corto, *JoJo's Venture* per Dremcast è assolutamente identico alla controparte da sala su CPS3, anzi, forse dovrei dire alle controparti visto che che contiene anche la seconda versione del gioco chiamata *Heritage to the Future*. Molti hanno definito questo titolo su licenza una via di mezzo tra il gameplay di *Street Fighter Alpha* e quello della saga dei *Versus*, tuttavia bastano pochi minuti di gioco per capire che non è così.

L'utilizzo degli stand e di personaggi assolutamente inusuali per un picchiaduro (uno per tutti il cane Iggy), crea sulle prime una certa confusione in quanto le regole non scritte relative alla collisione degli sprite sono totalmente diverse rispetto agli altri giochi. Gli stand poi sono estramente vari, sia come poteri che utilizzo e il risultato di una partita a due giocatori è di pensare a varie astuzie per battere l'avversario anziché passare subito allo scontro diretto. In definitiva, si può dire che la Capcom è riuscita e interpretare al meglio il fumetto di Hirohiko Araki e, sebbene non siano presenti le modalità aggiuntive della conversione per Psx, quella per Dreamcast è la migliore incarnazione del gioco concepito inizialmente su CPS 3.

L'unico aspetto tecnicamente sotto la media riguarda i campionamenti vocali, un problema presente anche nella versione da sala. Il numero dei personaggi selezionabili presenti è buono e comprende quasi tutti i portatori di stand visti nella terza serie del fumetto, senza contare i personaggi segreti che sono varianti di quelli principali come ad esempio Joseph Joestar da giovane che usa le stesse tecniche basate sulla sua interpretazione delle onde concentriche, che i fan del fumetto hanno visto nella seconda serie.

In conclusione un ottimo gioco da tenere in considerazione anche se non siete dei patiti dei picchiaduro vista la sua originalità di fondo.

Non preoccupatevi, non gli ha fatto nulla... forse...

Si si, avete visto bene, quello è proprio Polnareff!

In azione sia i personaggi che i loro stand, la migliore trovata di un fumettista negli ultimi anni...

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | SNK |
| SVILUPPATORE | SNK - CAPCOM |
| GENERE | CARD GAME |
| GIOCATORI | 1-2 |
| VERSIONE | GIAPPONESE |
| SITO WEB | www.snk.co.jp |

# SNK VS CAPCOM: CARD CLASH

DI STEFANO CASTELLI stef@edmaster.it

VOTO 8.5

**GIOCABILITA' 9**
+ Immediato!
+ Contro un amico è fenomenale

**LONGEVITA' 9**
+ Da soli impegna a lungo...
+ ... e in due ancora di più!

**GRAFICA 8**
+ Simpatici i ritratti
+ Molto chiara

**SONORO 7**
+ Molto curato
+ Non annoia mai

Chi l'avrebbe mai detto? Le due case concorrenti da sempre nel campo dei picchiaduro 2D unite assieme per sviluppare giochi... inaudito! Eppure, ecco qui il primo frutto di questa grande unione.
Un bel picchiaduro? Naaah, no, no, è presto: il picchiaduro esce tra un mesetto, pare.
Qui si tratta di tutto un altro gioco. Un gioco di carte, per la precisione. No, no, niente a che fare con poker o scala 40, si parla di un gioco decisamente più simile al notissimo Magic: the Gathering, noto passatempo temutissimo da tutti i portafogli che vede migliaia di giocatori in giro per il mondo cercare le carte per comporre i loro letali mazzi di incantesimi e sconfiggere i maghi avversari a suon di palle di fuoco e paladini incavolati.
"E che c'entra questo con i picchiaduro?" chiederete di certo voi. C'entra, c'entra, perchè *Card Clash* si basa su una bizzarra serie di carte che riportano i beniamini, che tante volte abbiamo fatto combattere tra loro in decine di differenti videogiochi.

### BOLLE DI CARTA

Gentaglia come Ryu, Ken, Terry Bogard, Athena, Haomaru, Morrigan e compagnia bella, ne mancano davvero pochi all'appello. Ognuno di loro è qui presente sotto forma di una carta, dalle caratteristiche peculiari e fornita di differenti valori di attacco, potere psichico e di eventuali abilità speciali.
Il gioco è venduto in due versioni, una per i fan dei giochi SNK (*Fatal Fury, Samurai Shodown...*) e una per i tifosi Capcom (*Street Fighter, Darkstalkers...*), seguendo la moda lanciata dai vari giochi di *Pokemon* e seguita anche da titoli come *Dive Alert* (vedi recensione su J #1).

Il gioco è davvero molto immediato e giocabilissimo.

La semplicità delle regole (un tantino TROPPO simili a quelle di Magic, invero...) lascia comunque spazio all'elaborazione di mazzi complessi e letali

Terry Bogard è un duro: la sua carta è effettivamente massiccia.

Il simpatico Ryu vi propone una carta speciale.

Le carte presentano una buona varietà di poteri.

Jubei contro Zombie: chi vincerà?

Basilarmente si può giocare a *Card Clash* in due modi: in modalità GdR oppure come singolo gioco di carte. Mentre il secondo caso vi metterà di fronte unicamente al gioco vero e proprio, che esprime il massimo se giocato contro un amico, la versione GdR vi vedrà impersonare un fan di una delle due fazioni che deve andarsene in giro a comporre la sua squadra ideale di lottatori: inutile dire che nel caso di combattimenti, il gioco presenterà una partita a carte. Sconfiggendo i nemici si otterranno carte sempre più potenti, che poi userete nel gioco "normale".
La grafica del gioco è molto bella, e soprattutto risaltano i tantissimi piccoli ritratti dei personaggi, sempre riconoscibilissimi. Splendido anche il sonoro, che presenta dei "gingle" di certo familiari ai fan dei giochi sopra citati.
Il gioco di carte in sé è ben studiato, divertente e accattivante, e la semplicità delle regole (un tantino troppo simili a quelle di Magic, invero...) lascia comunque spazio all'elaborazione di mazzi complessi e letali. Un simpatico tutorial vi metterà subito in grado di giocare, consigliandovi anche le prime tattiche efficienti. Certo, una maggiore differenziazione dei poteri delle carte avrebbe giovato, ma anche così il gioco offre la varietà necessaria per durare a lungo, specie se avete modo di giocarci contro un amico (in questo caso vi durerà anni interi). Da notare il buon livello dell'intelligenza del computer in caso giochiate da soli: difficilmente commetterà passi falsi o errori gravi, giocando sempre al meglio e cercando di garantire sempre un buon livello di sfida, e il grande numero di carte segrete renderà il titolo molto più longevo di quanto non sembri.

Uno dei migliori giochi usciti per NGPC. Un'idea ottima sfruttata perfettamente. Dopo aver appreso le tecniche base, inizierete a elaborare strategie sempre più complesse, e fremerete per trovare le carte più forti. Il gioco in due è esponenzialmente più divertente, ed è bello per esempio "scatenare" contro un amico una potente carta duramente conquistata. Un gioco consigliatissimo. E ora vogliamo il picchiaduro!

# SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | UBI SOFT |
| SVILUPPATORE | CAVEDOG |
| GENERE | GUIDA |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.ubisoft.it |

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

VOTO
5.5

La neve a febbraio va bene anche per i centauri delle moto.

In contemporanea con la versione Dreamcast, la Ubi Soft ha recentemente immesso sul mercato anche un adattamento (è proprio il caso di dirlo) per Game Boy Color di *Suzuki Alstare Extreme Racing*. Si tratta a tutti gli effetti di un gioco di guida arcade in tutto e per tutto simile alle vecchie glorie quali *Hang-On*, sia dal punto di vista grafico che da quello del gameplay. Il titolo Ubi Soft permette, infatti, di correre lungo tre tracciati (inizialmente, poi arrivano fino a sedici) realizzati in maniera piuttosto spartana graficamente, pur rimanendo nell'arco della sufficienza: colori utilizzati in maniera discreta e qualche elemento di background per dare quel po' di spessore al gioco. Ovviamente tutto il cuore della cartuccia si limita a qualche accelerata e a pochi tocchi sulla piccola croce digitale per mantenere in pista il nostro amato fellone col casco.

Da soli in un mondo di foreste e motori. L'utilizzo dei colori in SAER è piuttosto buono.

Una bella corsa notturna con un "giumbotto" di pelle è quello che ci serve...

Le diverse situazioni atmosferiche aggiungono un minimo di spessore. Il livello di difficoltà è calibrato in maniera da piacere ai più giovani ed inesperti giocatori e lo spessore del gioco piuttosto bassino, tanto da renderlo un gioco adatto a qualche breve partita nelle pause tra una partita al prossimo *Zelda* e a *Total Soccer 2000*, magari, relegando *Suzuki Alstare Extreme Racing* nella fascia dei giochi da comprare se proprio non si ha in mente nient'altro.

RECENSIONI

# ALL STAR TENNIS '99

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | UBI SOFT |
| SVILUPPATORE | INTERNO |
| GENERE | SPORTIVO |
| GIOCATORI | 1 |
| VERSIONE | EUROPEA |
| SITO WEB | www.ubisoft.it |

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

VOTO
8

Per il piccolo portatile Nintendo si sono visti ottimi titoli dedicati allo sport di Agassi e soci. Confidando che qualcuno si ricordi ancora di gioiellini dal nome di *Top Rank Tennis*, la recensione che ci apprestiamo a scrivere considera il suddetto titolo come punto fermo di riferimento per la produzione tennistica "portatile". *All Star Tennis '99*, prodotto da Ubi Soft e già pubblicato anche per le console maggiori (Psx e Nintendo 64, ma con scarsissimo successo), si presenta in maniera più che discreta. Dal punto di vista della realizzazione grafica abbiamo degli atleti piuttosto ben fatti, animati con grande fluidità e una velocità di gioco fin troppo alta, perlomeno fin quando non ci si abitua ai ritmi di gioco. Il sistema di controllo è piuttosto buono, rivelandosi sempre più accurato mano a mano che ci si addentra nel cuore del gioco, prendendo confidenza con lo stesso. Il livello di difficoltà cresce in maniera abbastanza discreta, raggiungendo buoni livelli di sfida nel caso delle fasi più avanzate del torneo. Nonostante qualche situazione fin troppo votata a uno stile di gioco arcade, *All Star Tennis* rappresenta un ottimo titolo tennistico, incapace di raggiungere, forse, i fasti del già citato *Top Rank Tennis*, ma in grado di elevarsi dalla massa e di presentarsi come una delle migliori, se non LA migliore, alternativa uscita in questi ultimi anni.

La schermata principale delle opzioni di gioco, da notare la modalità Bomb tennis, in cui le palline e le bombe diventano protagoniste...

In All Star Tennis '99 troviamo molti reali atleti, come Randy Powell...

...oppure Gustavo Kuerten, il brasiliano mano destra.

# QUAKE III: ARENA

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | ACTIVISION |
| SVILUPPATORE | ID SOFTWARE |
| GENERE | SPARATUTTO 3D |
| GIOCATORI | 1-32 |
| SITO WEB | www.quak3arena.com |

DI DANIELE B ORGNA dax@edmaster.it

VOTO
9.5

**GIOCABILITA' 9**
+ E' sempre Quake
- All'inizio vi darà del filo da torcere

**LONGEVITA' 9.5**
+ Un titolo multiplayer come questo ha longevità infinita
- Se non siete connessi ad Internet, alla lunga potrebbe stufare

**GRAFICA 9.5**
+ Assolutamente eccezionale, il meglio che si possa trovare attualmente
- Richiede un computer di buona potenza

**SONORO 8**
+ Bellissime la voce narrante e buoni gli effetti
+ Musiche coinvolgenti

Commentare in poche righe *Quake III: Arena* non è impresa facile, rendendomi conto che già nella recensione per motivi di spazio ho omesso fin troppi aspetti del gioiello della id. Il modello di gioco è sempre quello della saga di *Quake*, solido e collaudato. Chi ha giocato ai precedenti capitoli non si faccia scoraggiare dalla velocità che appare stratosferica durante le prime sessioni di gioco, dopo alcune partite tutto torna al proprio posto. La grafica è da "capogiro", il design delle mappe altrettanto, i modelli sono bellissimi e a pochi giorni dall'uscita ne esistono già decine da scaricare da Internet: *Quake III*, con tutta probabilità, sarà uno dei giochi più supportati di sempre. Se siete in possesso di un PC adatto e amanti del genere, è il gioco che fa per voi, se poi avete una connessione a Internet (medio-veloce) sarebbe semplicemente un delitto non comprarlo.

Finalmente ci siamo, dopo molte versioni di prova, la versione test del demo (!), e il demo definitivo possiamo finalmente giocare all'attesissimo *Quake III: Arena* in versione completa.
Inserito il CD ed effettuata l'installazione massima di oltre 500 megabyte (non azzardatevi neppure a tentare l'installazione minima) assistiamo a un breve filmato introduttivo nel quale Sarge, un valorosissimo combattente viene prelevato da una situazione disperata per essere catapultato nel bel mezzo dell'arena. *Quake III* è praticamente privo di una qualsivoglia storia da seguire nella modalità singolo giocatore, siete voi contro il resto del mondo: ma non preoccupatevi, anche se non possedete un collegamento a Internet c'è comunque di che divertirvi.

## I CATTIVI

Invece dei soliti avversari dal comportamento ottuso e irritante, l'id ha introdotto i cosidetti Bot, guidati da un'intelligenza artificiale molto più avanzata, capaci di simulare i comportamenti dei giocatori umani, con tanto di panico, arroganza ed esaltazione.

Il liquido verde ai miei piedi è acido, Klesk non si troverà decisamente a proprio agio

> I combattenti che si affrontano sono estremamente eterogenei e caratterizzati estremamente bene: ovviamente compito del giocatore è sconfiggere tutti i gladiatori per diventare dominatore dell'Arena

Nella realtà si tratta pur sempre di routine, ma il comportamento è a tratti impressionante. Il single player è strutturato in sette Tier, livelli di sfida, e finchè non si completa un Tier, vincendo tutte le mappe, non è semplicemente possibile accedere a quello successivo. Ogni Tier può poi essere affrontato in uno dei 5 livelli di difficoltà: dal ridicolo "I can Win" nel quale pochissimi giocatori incontrano qualsivoglia difficoltà, fino all'impressionante "Nightmare", dove i Bot controllati dal computer raggiungono livelli di competizione mai visti, specialmente nello scontro Uno contro Uno...
I combattenti che si affrontano sono estremamente eterogenei e caratterizzati estremamente bene: ovviamente compito del giocatore è sconfiggere tutti i gladiatori per diventare dominatore dell'Arena (tra modelli e skin per differenziare il proprio guerriero se ne possono contare circa una novantina).
I modelli degli avversari sono realmente impressionanti, i classici nemici di forma umana non sono più tutti estremamente atletici, e avremo così fisici gracili, o molto robusti, uomini barbuti e donne nerborute (è presente anche il mitico marine di *Doom*). Passando poi ad analizzare gli alieni, le cose si fanno ancora più interessanti, e si trovano modelli che hanno dell'incredibile, alternandosi in un gioco di colori e forme: scheletri verdi, mostri simili ad Alien e il "mitico" e inquietante Orbb, un enorme bulbo oculare munito di due braccia per camminare e una protuberanza sulla sommità per impugnare l'arma.
Gli incontri da affrontare sono sempre e comunque dei Deathmatch, (almeno nella modalità single) nei quali il vincitore si rivela essere colui che uccide più avversari. Mentre il primo incontro, introduttivo, si svolge come un Duel, cioè uno scontro uno contro uno in un piccolo livello, man mano che si avanza nei Tier si arriva ad affrontare anche 5-6 avversari contemporaneamente. Per l'uno contro uno l'aspetto tattico e l'attenta conoscenza della mappa e della dislocazione delle armi è fondamentale; nelle mappe con molti giocatori invece è necessario più che mai buttarsi nella mischia e cercare di "fraggare a più non posso", per non farsi soffiare la prima piazza. Sfruttando a dovere le mischie, e perché no, piazzandosi in punti tattici della mappa, è quindi possibile raggiungere la vetta della classifica con agilità. Oltre alla modalità Deathmatch è possibile giocare in modalità Skirmish, o su Internet con modalità come il TeamPlay o il Capture The Flag, quest'ultimo in effetti non sembra essere stato supportato in modo sufficiente, ma confidiamo nei level designer di mezzo mondo per avere mappe CTF apposite per questa modalità quanto prima.

Anarki cerca di bersagliarmi dall'alto in una delle mappe più spoglie che si siano mai viste.

Un model come questo potrebbe definirsi scorretto, vogliamo mettere quale è il bersaglio utile?

Le strutture organiche si mescolano alla perfezione con altre in stile Hi-tech.

Lo scontro finale con Xaero, non so se sia più pericoloso lui o la mappa sospesa nel vuoto.

### SIGNORI, BENVENUTI NELL'ARENA

Tutti i 26 livelli di gioco sono altamente spettacolari, con realizzazioni grafiche decisamente all'avanguardia. Alcune arene sembrano in realtà troppo piccole e, comunque, in linea di massima bisogna scordarsi gli enormi livelli di *Quake 2*. Un certo numero di schemi è stato realizzato espressamente per i duelli uno contro uno, visti anche i pochissimi punti di "respawn" di armi e munizioni. Tecnicamente le linee curve, gli effetti di luce e le nebbie volumetriche sono decisamente notevoli e sembrano fatte apposta per bullarsi del proprio "Ninja-PC" con gli amici, o di piangere tristemente se il sistema non è proprio considerabile dell'ultima generazione.
Le mappe sono realizzate in modo da accontentare un po' tutti i palati, da quella facile, realizzata su di un solo piano e senza punti pericolosi, sino a quelle nello spazio, con teletrasporti, passerelle mobili e realizzate su più piani sovrapposti, con il notevole rischio di caduta nel vuoto e relativa perdita di un frag. Una nota decisamente positiva è quella della completa scomparsa degli elevatori e ascensori, sede predefinita di decine di trappole esplosive ed agguati: al loro posto si trovano invece degli aggeggi che catapultano in aria il giocatore che vi passa sopra, rendendo molto più dinamico il gioco e richiedendo una certa specializzazione nel tiro al volo.
Le nebbie volumetriche e le luci sono utilizzate ottimamente, ma non abusate, seppur di fatto non cambiano nulla o quasi alla base del gameplay, se non in alcuni specifici punti delle mappe. Si può notare in generale, sempre paragonandolo ai predecessori, come *Quake III* risulti avido di zone sommerse, anche se le poche presenti si rivelano realizzate molto bene, con bolle d'aria che fuoriescono ad ogni sparo delle armi e con i modelli che finalmente si accorgono di essere in acqua e nuotano invece di camminare nel liquido.

### "IMPRESSIVE!"

Le armi sono quelle classiche di casa id, quasi un'istituzione, a parte il Gauntlet iniziale, una specie di guanto rotante molto efficace sulla breve distanza. Si ritrovano quindi tutte le vecchie glorie della software house:

Uriel, lo dovrete sfidare nella sua arena personale, completamente ricoperta dalla nebbia.

Machine Gun, Shotgun, Grenade Launcher, Rocket Launcher, Lightning Gun, Railgun, Plasma Gun, BFG-10K. Tutte le armi appaiono ben bilanciate (grazie specialmente alla lunga fase di test pubblico), in modo da lasciare libero sfogo ai gusti personali: coloro dotati di buona mira potranno utilizzare il letale Rail-Gun, i più imprecisi il vecchio e fido Rocket Launcher, o l'ottimo Plasma Gun.
I combattimenti sono sempre vivi, anche se molto meno tattici dei Duel di *Quake 2*, vuoi per le mappe più piccole, vuoi per la velocità di gioco, realmente scoraggiante per un giocatore alle prime armi. Le musiche si rivelano come sempre all'altezza, anche se il consiglio è di disattivarle o lasciarle in basso sottofondo per intuire al meglio dove si trovano gli avversari. Una nota a parte merita il commento: la voce narrante si sente molto raramente, ma è talmente profonda e azzeccata da dare i brividi, e la si ode solamente durante la presentazione dei Gladiatori o a commento di un'azione particolare. Un frag eseguito da una posizione distante con il Rail Gun sarà "Impressive!", mentre un frag ravvicinato tramite il Gauntlet sarà una "Humiliation" per gli avversari, mentre altre voci di commento appariranno qualora otteniate molte frag consecutivi. In chiusura una nota dolente: se avete un PC datato scordatevi *Quake III Arena*, per giocare alla meraviglia id serve almeno un Pentium 200 MMX, una 3dFX e 64 mega di RAM, ma siamo veramente a livelli infimi, con fluidità modello diapositive, più seriamente potremmo consigliare un processore che superi i 300 Mhz e una scheda video perlomeno di seconda generazione, con almeno 16 mega on board, meglio con supporto dei colori a 32 bit, con RAM a piacere sempre oltre i 64 mega. Per la cronaca, il gioco è stato provato su un P2 350, TNT, 128 mega di RAM e alla risoluzione di 800x600 non ha dato problemi di sorta.

Una nota decisamente positiva è quella della completa scomparsa degli elevatori e ascensori, sede predefinita di decine di trappole esplosive e agguati

**SECONDO PARERE**

Insomma, *Quake 3* è un vero sballo: ho avuto e, l'ho tuttora la possibilità di giocarlo in rete contro altri otto amici, e il risultato è fantastico. Certo i bot di Unreal Tournament sono migliori, però per massacrare e inseguire un amico non c'è nulla di meglio di Q3Arena. Un altro centro per il grande John Carmack, mentre il suo ex socio Romero Latta...

*di Raffaello Rusconi*

VOTO 9

Un notevole scorcio di una delle ultime mappe, lava a fiumi e nemici decisamente arrabbiati.

La croce rovesciata si incontra più volte all'interno del gioco, qui diventa strumento di morte.

# UNREAL TOURNAMENT

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | GT INTERACTIVE |
| SVILUPPATORE | EPIC GAMES |
| GENERE | SPARATUTTO |
| GIOCATORI | 1-32 |
| SITO WEB | www.unrealtournament.com |

DI AMEDEO REBOTTINI janus@edmaster.it

JOYPAD J ARGENTO

VOTO 9

**GIOCABILITA' 9**
+ Il sistema di controllo è ormai collaudato e praticamente perfetto
+ Le arene sono progettate a regola d'arte

**LONGEVITA' 9**
+ Le arene sono tantissime, e prima di completarlo passerà molto tempo!
+ I Bot sono fantastici, e la sfida con compagni umani idem

**GRAFICA 9**
+ Dettaglio elevatissimo
+ Il motore è affidabile e solido

**SONORO 9**
+ Effetti sonori appropriati
+ Le canzoni accrescono l'atmosfera e l'adrenalina

SI RINGRAZIA POWER UP (CHIETI) PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

In quell'antro è nascosta la vostra bandiera: difendetela bene!

*Unreal Tournament* è un gran gioco e su questo non c'è il minimo dubbio. Ci sono titoli oggettivamente divertenti e progettati per essere giocati ad ogni livello di esperienza, capaci di divertire a prescindere dalla propria abilità perché riescono ad adattarsi meravigliosamente alle caratteristiche di ognuno, ed è per questo che *UT* è consigliabile a tutti. Le diverse modalità offrono divertimento puro sia per i fanatici del frag, sia per chi ama usare intelligenza tattica e pianificazione. Un capolavoro è tale per tutti, a prescindere dai gusti. E *Unreal Tournament* certamente lo è, a prescindere dai gusti.

La storia, nel nostro beato mondo dei videogiochi come in qualsiasi altro, viene scritta da avvenimenti speciali, tanto importanti da condizionare anche gli accadimenti successivi. Così è stato per *Doom*, così è stato per *Quake*, così è stato per *Half-Life*. Così sarà, ne siamo certi, per *Unreal Tournament*.
L'ultimo capolavoro targato GT segna infatti la divisione dell'amato genere degli shooter in due sottogeneri, in due modi di concepirne lo sviluppo: quello orientato al gioco in singolo (e torna alla mente *Thief: The Dark Project*) e quello che fa perno esclusivamente sul multiplayer, soluzione questa di cui *Unreal Tournament* rappresenta senza dubbio il capostipite battendo *Quake III* sul tempo. Una soluzione cioè che si basa su quello che, secondo molti appassionati, è il vero punto di forza degli sparatutto in soggettiva.

### COME GET SOME!

Strutturalmente, dunque, *Unreal Tournament* si presenta sensibilmente diverso da tutti gli sparatutto prodotti in precedenza: non ci sono i classici livelli da completare, manca una trama che vi catapulti in una storia compiuta... Viceversa, si trovano una moltitudine di arene che vanno giocate nelle diverse modalità previste. Questo non significa tuttavia che, per godere di *Unreal Tournament*, sarete costretti a connettervi alla rete: la grande sfida della GT è infatti quella di riuscire a simulare perfettamente uno scontro in multiplayer con l'ausilio dei famosi Bot. Cosa sono i Bot? Piccola parentesi per i meno informati: i Bot non sono che giocatori gestiti dalla CPU e dotati di una IA più o meno avanzata con i quali il giocatore umano può misurarsi per giocare "in singolo" una sessione multiplayer. E' evidente quindi che il punto focale su cui la GT ha investito tempo e impegno è stato lo sviluppo di una adeguata Intelligenza Artificiale che fosse credibile e competitiva anche per i giocatori più esperti. Molti Bot sono stati progettati prima di quelli visti oggi in *UT*, la maggior parte dotati di una mira infallibile, ma anche di comportamenti ripetitivi, senza capacità di variare tattiche di gioco. Quelli che si trovano nelle arene di *UT* prendono le distanze da questi vecchi modelli e riescono, grazie a comportamenti logici, vari, a

Pensare poi che una simile esperienza, il gioco con i Bot, possa alla lunga risultare noioso e privo di atmosfera, è un errore in cui è facile incappare

Prego notate la perfezione della superficie dell'acqua.

Il motore grafico riesce a muovere poligoni enormi senza fare una piega.

volte imprevedibili, a ricreare perfettamente una situazione di autentico multiplayer. Sono sempre in grado di selezionare l'arma più appropriata, valutare il momento adatto per uno scontro frontale o per un agguato, decidere per la fuga. Senza contare la capacità di "imparare" mappe e locazioni dove hanno combattuto più di frequente e, soprattutto, la possibilità di sbagliare il bersaglio, rinunciando all'infallibilità della mira ed avvicinandosi all'umana imperfezione.
Pensare poi che una simile esperienza, il gioco con i Bot, possa alla lunga risultare noioso e privo di atmosfera, è un errore in cui è facile incappare. La GT ha infatti lavorato alacremente per fornire, oltre a forti dosi di adrenalina insite nel deathmatch et similia, una certa continuità nel passare da un'arena all'altra, creando un impianto strutturale da applauso sia per accuratezza nei particolari, sia per immersione ed immedesimazione in tutto il contesto del gioco.

### VIETNOW: FUTURO APOCALITTICO

L'espediente narrativo utilizzato per evitare una mera carrellata di arene è stato quello di immaginare un futuro in cui il Governo, per sopprimere la criminalità, abbia legalizzato gli scontri cittadini tra bande. Queste battaglie private sono andate così ad insidiarsi profondamente nella cultura sociale, tanto da creare dei veri e propri tornei tra squadre organizzate, dai quali il Governo stesso riesce a trarre dei profitti, diventando una sorta di competizione sportiva all'ultimo sangue (qualcosa di lontanamente simile al film *The Running Man*, ricordate?). Il primo impatto è grandioso, un filmato iniziale precalcolato e sviluppato con lo stesso

L'assalto alla fregata è la prima bellissima missione di assalto.

UT non tradisce i fan che hanno amato le atmosfere gotiche del primo episodio.

engine del gioco illustra brevemente la trama per poi introdurvi rapidamente nella scelta del personaggio e della squadra di appartenenza. Ogni squadra è dettagliatamente descritta: storia, motivazioni, membri e a loro volta tutti i personaggi hanno un accurato background di vita. La prima arena disponibile e giocabile trasporta il giocatore in un semplice deathmatch contro un Bot calibrato su un basso livello di difficoltà, per poi proseguire nelle successive arene, caratterizzate da difficoltà e numero di avversari crescenti. A mano a mano che avanzerete vengono poi rese disponibili altre soluzioni di gioco, varianti del classico scontro altrettanto coinvolgenti, se non più divertenti. Soluzioni che, ovviamente, si rivelano immediatamente disponibili qualora si scelga di accedere alla rete per giocare contro avversari umani. Oltre il classico deathmatch, ossia lo scontro tutti contro tutti, che vede l'unico vincitore nel concorrente che riesce a totalizzare il maggior numero di uccisioni, in gergo "frag", è disponibile un altro classico del gioco in multiplayer, il "Capture The Flag", il ruba bandiera per i profani. In questa modalità vengono create due squadre, tipicamente una rossa ed una blu, alle quali viene assegnata una base dove collocare la rispettiva bandiera. E' quindi cura dei concorrenti rubare lo stendardo avversario dalla rispettiva base e riportarlo indietro nella propria per ottenere un punto. Alla GT hanno poi elaborato ulteriori varianti estremamente interessanti e divertenti. Il "Dominio" vede il collocamento nell'arena di alcuni punti strategici, tipicamente tre, la cui occupazione garantisce un punto per ogni cinque secondi di dominio. Le squadre sono allora impegnate a occupare i domini avversari e difendere quelli già conquistati, cercando di mantenerne il possesso per il più lungo periodo di tempo possibile. C'è poi la modalità "Assalto", in cui ad una squadra viene assegnata una postazione da difendere, l'altra, attaccante, deve riuscire a prenderne possesso entro un determinato periodo di tempo, portando a termine determinate azioni. Infine la modalità che determina il caos totale, il "Last Man Standing": ogni giocatore ha un limitato numero di vite, la sfida è rimanere in vita per ultimo resistendo al massacro totale.

## STRATEGIE D'ASSALTO

Da questa breve panoramica si capisce bene come le gestione dei Bot sia importante sia per quello che riguarda i nemici, ma soprattutto per il comportamento dei membri della stessa squadra. Ebbene, non si può che rimanere pienamente soddisfatti nel vedere come i compagni di squadra non pensino solo alla distruzione totale, ma ragionino in termini di risultato globale: sono i Bot amici a coprire il giocatore umano mentre ruba la bandiera e sono gli stessi a chiedere aiuto qualora un dominio sia assalito e serva manforte per difenderlo. Le modalità alternative introdotte da *UT* non possono poi che ricevere eccellenti giudizi, allargando le prospettive del gioco a squadre, che in definitiva rappresenta una delle esperienze più gratificanti offerteci dalla rete. Non si può non sentire una potente scarica di adrenalina nel momento in cui si cerca di penetrare nella base nemica per rubare la bandiera, mentre i compagni cercano di proteggervi con un pesante fuoco di copertura, così come è estremamente emozionante pianificare l'attacco alla base nemica per prenderne possesso nella modalità "Assalto": queste considerazioni valgono sia in compagnia di personaggi umani, sia se accompagnati dai "soli" Bot.
Anche dal lato squisitamente tecnico il gioco non può che ricevere elogi: il motore di *Unreal* si è reso famoso per l'elevato dettaglio che permetteva di raggiungere e in questa sede viene ulteriormente potenziato. Gli effetti speciali sono gli stessi capaci di far cadere la mascella più volte nel corso di una sola sessione gioco; a questi però vanno aggiunte delle texture di prim'ordine e un numero di poligoni tale da permettere la realizzazione di livelli estremamente complessi, rimanendo poi a bocca aperta nel constatare la cura con cui tutti i personaggi sono stati creati. Il tutto poi scorre veloce, fluido e senza esitare, dentro e fuori la rete. Un plauso va fatto infine per il comparto sonoro, che può contare su musiche di sottofondo sempre a tema e mai fuori luogo.

**Le modalità alternative introdotte da *UT* non possono poi che ricevere eccellenti giudizi, allargando le prospettive del gioco a squadre, che in definitiva rappresenta una delle esperienze più gratificanti offerteci dalla rete**

La console di gioco è completissima e vi tiene informati della situazione di tutti i domini.

### SECONDO PARERE

Se volete uno shooter 3D, ora avete l'imbarazzo della scelta. *UT* mi è sembrato migliore in single-player, con i bot davvero umanizzati. Se i bot di *Q3A* si comportano da essere computerizzati, quelli di *UT* fanno trasparire un'anima e un'astuzia semplicemente sorprendenti. Ho apprezzato tra le numerose modalità implementate quella "dominio", molto intrigante. Il mio consiglio è di comprare sia *Q3A* sia *UT*: per certi versi sono complementari.

*di Raffaello Rusconi*

VOTO
9

In alcune armi c'è un display che vi informa delle munizioni rimaste!

Nulla di più appagante di un paesaggio desolato dopo il vostro devastante passaggio.

# PC ATLETICA 2000

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | **DINAMIC MULTIMEDIA** |
| SVILUPPATORE | **INTERNO** |
| GENERE | **SPORTIVO** |
| GIOCATORI | **1-8** |
| SITO WEB | **www.dinamic.it** |

DI RAFFAELLO RUSCONI rafavre@edmaster.it

VOTO **7.5**

**GIOCABILITA' 7.5**
+ Buon controllo sugli atleti
+ Possibilità di progredire costantemente

**LONGEVITA' 8.5**
+ 19 prove in cui cimentarsi
+ Sfide infinite con gli amici

**GRAFICA 8**
+ Atleti poligonali molto realistici
- Ragazze troppo muscolose

**SONORO 6**
+ Buone musiche d'intermezzo
+ Niente di trascendentale

Dopo i successi ottenuti con la serie *PC Calcio*, alla Dinamic hanno pensato bene di colmare una lacuna piuttosto evidente nelle simulazioni sportive per PC: l'atletica. Giochi come *Summer Games* della Epyx, *Track and Field* della Konami, o lo "spacca joystick" per eccellenza (al secolo *Daley Thompson's Decathlon*) hanno fatto la storia di questa disciplina sia a livello di home computer sia a livello di Coin-Op. Insomma, alla Dinamic hanno capito che con una buona simulazione giocabile avrebbero potuto cavare altri soldi ai frequentatori delle edicole nostrane. Un altro fattore estremamente importante da considerare è la totale assenza di concorrenza in questo campo: per la prima volta, dopo diversi anni, ci troviamo a recensire un titolo di questo genere per PC.

## IL RECORD DEL MONDO

I programmatori di *PC Atletica 2000* hanno puntato molto sulla veste grafica, davvero molto bella e ben realizzata: gli atleti, scolpiti da poligoni e texture, sono decisamente realistici. I modelli 3D sono stati realizzati con più di 1500 poligoni: ogni atleta può essere personalizzato a proprio piacimento. Comunque, oltre alle naturali differenze anatomiche tra uomini e donne, ne sono state aggiunte altre come quelle tra velocisti, lanciatori e fondisti. È un vero peccato che le donne siano rappresentate con due spalle degne di un giocatore di football americano! Un altro fiore all'occhiello sono, senza dubbio, le animazioni che hanno beneficiato di una salutare seduta di "motion capture": basta prestare attenzione ai movimenti delle mani delle dolci donzelle, mentre si apprestano a lanciare un attrezzo in pedana, per comprendere quanta cura hanno riposto i ragazzi della Dinamic nel realizzare questo prodotto. Ma la grossa novità di *PC Atletica 2000* è il sistema di controllo tramite mouse denominato appunto "Mouse Driven Power", grazie al quale potrete controllare l'accelerazione, il ritmo respiratorio, la potenza nel salto e l'angolo di lancio. Il controllo degli atleti è sorprendentemente preciso e immediato: a prima vista ricorda il sistema "rudimentale" adottato dalla leggendaria Epyx nel primo *Summer Games* per Commodore 64 nel simulare i 100 metri stile libero in piscina. Tralasciando le reminescenze storiche, anche le ambientazioni sono davvero molto realistiche e rendono pienamente la sensazione di essere in uno stadio a gustarsi un meeting d'atletica. Graficamente, *PC Atletica 2000* non si discute assolutamente; lo stesso discorso può essere fatto anche a livello di giocabilità: dopo aver passato un po' di sessioni di allenamento si è già in grado di battere i record del mondo!

Anche le ambientazioni sono davvero molto realistiche e rendono pienamente la sensazione di essere in uno stadio a gustarsi un meeting d'atletica. Graficamente, *PC Atletica 2000* non si discute assolutamente; lo stesso discorso può essere fatto anche a livello di giocabilità: dopo aver passato un po' di sessioni di allenamento si è già in grado di battere i record del mondo

Ebbene, il sistema creato per sfruttare il mouse si rivela particolarmente azzeccato, tranne nelle gare di fondo, dove dovrete impazzire sui tasti... *PC Atletica 2000* presenta ben 19 discipline in cui cimentarsi e suddivise in quattro particolari categorie: fondo (800m/1500m/3000m siepi/5000m), salto (in lungo, in alto, triplo e con l'asta), velocità (100m/200m/400m/110m ostacoli/400m ostacoli/staffetta 4x100m/staffetta 4x400m) e lancio (disco/ giavellotto/martello/peso). Per ogni disciplina sono compresi i record del mondo ufficiali e quelli olimpici. Con l'opzione Team Arcade è possibile mettersi alla guida di una squadra nazionale di atletica (tra le dieci disponibili) cercando di conquistare il maggior numero di medaglie. Invece con l'opzione Training Manager viene data la possibilità gestire la carriera di un decatleta, pianificandogli, grazie a un valido staff tecnico, gli allenamenti e le competizioni cui partecipare.

Lo split screen è molto utile quando si ha un amico con cui sfidarsi: se potete costruire una rete, gli sfidanti potranno essere ben 8!

La partenza è un momento assai delicato...

Potrete stabilire la forza della vostra squadra nazionale. Nella scelta dovrete tenere conto delle specialità che andate a disputare.

Il getto del peso è una disciplina molto faticosa e rischiosa: in fondo di collo ne abbiamo uno solo!

Il gioco della Dinamic si rivela una scelta obbligata per tutti gli appassionati di sport e per i nostalgici di *Track and Field*: basta con gli emulatori, finalmente c'è un titolo che merita di essere giocato! Venduto all'incredibile prezzo di L.39.900, con una grafica 3D notevole, con dei requisiti di sistema relativamente bassi, una giocabilità buona e con molteplici modalità di gioco, vi conviene correre assolutamente in edicola facendo i "classici" 100 metri per non perdere l'ultima copia. La possibilità di giocarlo in multiplayer (tramite split screen e rete locale) rendono *PC Atletica 2000* incredibilmente longevo.

PC WIN

# PC CALCIO 2000

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | **DINAMIC MULTIMEDIA** |
| SVILUPPATORE | **INTERNO** |
| GENERE | **SIMULAZIONE** |
| GIOCATORI | **1-8** |
| SITO WEB | **www.dinamic.it** |

DI RAFFAELLO RUSCONI rafavre@edmaster.it

VOTO **7.5**

**GIOCABILITA' 8**
+ Ben fatto sotto ogni aspetto
- Il simulatore è deludente

**LONGEVITA' 8.5**
+ 5 campionati da sperimentare per molte annate
+ Aggiornamenti on-line

**GRAFICA 6.5**
+ Grafica funzionale e onesta
- La parte dedicata al simulatore non è all'altezza

**SONORO 5**
+ Buone musiche di sottofondo
- Telecronaca confusionaria

Se amate le simulazioni manageriali calcistiche, sarete sicuramente a conoscenza della storia della serie *PC Calcio*. Nata come produzione iberica e importata sul suolo italico come scommessa da vincere nel lontano 1995 (con *PC Calcio 3.0*), il titolo della Dinamic si è imposto nel giro di 5 anni come il gioco per PC più venduto sia in Spagna sia in Italia: nell'ultima trasposizione (*PC Calcio7*) ha venduto la bellezza di oltre 500.000 copie. Il successo è stato così clamoroso anche nel nostro paese (circa 250.000 copie vendute nella scorsa stagione) da garantire alla Dinamic la possibilità di sviluppare molti altri titoli. Il segreto di questa casa è quello di proporre al pubblico un prodotto ben confezionato, molto appetibile a un prezzo assolutamente stracciato (L.35.000). Per ottenere risultati così brillanti, i manager della Dinamic hanno sfruttato - per primi - un nuovo canale distributivo: le edicole. Se infatti siete frequentatori abituali delle varie "edicole sotto casa", troverete una moltitudine di prodotti targati Dinamic Multimedia. Prodotto di punta da edicola, *PC Calcio 2000* è l'unico titolo in grado di oscurare la magnificenza e la grandiosità della serie britannica *Championship Manager* (*Scudetto* in Italia). Le innovazioni, quest'anno, riguardano soprattutto il cosiddetto "contorno" di *PC Calcio 2000*: sono stati aggiunti nuovi sottogiochi (vedi il Calcio Quiz), un database ancora più completo ed esauriente in grado di fornire dati, aneddoti sui vari allenatori, giocatori, arbitri ecc, e infine è stata potenziata la parte economica/finanziaria. Insomma, sotto questo profilo la simulazione delle Dinamic sembra un "perfetto" almanacco calcistico. Passando al gioco vero e proprio, per cimentarsi come allenatore/giocatore/manager/presidente dovrete provare le brezza della modalità euromanager. I campionati a disposizione sono cinque (italiano, francese, tedesco, inglese e spagnolo) e sono completissimi: per gli eventuali aggiornamenti delle squadre basta poi collegarsi con il sito ufficiale Dinamic e potrete inserire i vari Ravanelli (olé! NdMatt), Seedorf e compagnia bella. Le schede dei giocatori appaiono complete e dettagliate, anche per i calciatori che militano nelle serie minori di tutti e cinque i campionati implementati. La compravendita dei giocatori, il cuore del gioco insieme alla simulazione pura, è resa in modo soddisfacente, con la possibilità addirittura di naturalizzare i vari "fenomeni" extracomunitari. Come sempre, è possibile disputare la partita guardando solo il risultato, giocandola in modo interattivo con il "famigerato" simulatore, oppure in stile *Championship Manager*: la nostra scelta è ricaduta - inevitabilmente - su quest'ultima possibilità. Il tanto decantato simulatore alla *FIFA* è il punto debole di *PCCalcio 2000*: grafica non all'altezza, problemi con alcune schede 3D, telecronaca della coppia Tecca-Serena assolutamente confusionaria, giocabilità limitata e un'intelligenza artificiale davvero scarsa. Giocato in questa modalità è il risultato davvero sconcertante: comunque, *PC Calcio* va assolutamente provato alla *CM*. Per quanto riguarda la parte manageriale, è stata data maggiore enfasi alla parte commerciale/economica, dandovi la possibilità di costruire uno stadio, di commercializzare una serie infinita di gadget e di stipulare molteplici accordi commerciali. Sotto questo profilo il gioco non ha nulla da invidiare a *CM*: anzi, la sua semplicità e immediatezza in alcuni casi lo fanno preferire! Putroppo, il gioco, che è stato lanciato appositamente nel periodo natalizio, non è esente da bug e vi converrà scaricare la patch che vi permette, finalmente, l'uscita a Windows senza dover resettare il computer. A livello di "pura" simulazione sono state riscontrate alcune stranezza: preparatevi a una valanga di autoreti, a punteggi tennistici e a poche ammonizioni (almeno per gli standard abituali del campionato italiano).

Se siete dei fan di Oronzo Canà, con PC Calcio potrete ricreare la famosa "bizona"!

Le schede delle squadre sono davvero molto ben fatte.

Le facce dei giocatori sono molte definite.

*PC Calcio 2000* è la scelta giusta per ogni appassionato di calcio: l'ottimo rapporto qualità prezzo lo rende assolutamente superiore e appetibile rispetto alla stragrande maggioranza dei titoli in commercio. Comunque, la fedeltà simulativa è buona, le opzioni e modalità di gioco sono molteplici e in grado di accontentare anche gli appassionati più esigenti. Quindi, se non utilizzate il deludente simulatore, *PC Calcio 2000* si conferma come un titolo da comprare.

Il segreto di questa casa è quello di proporre al pubblico un prodotto ben confezionato, molto appetibile a un prezzo assolutamente stracciato (L.35.000)

Lo stadio potrà essere potenziato a vostro piacimento.

# AGE OF WONDERS

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | TAKE 2 INTERCATIVE |
| SVILUPPATORE | EPIC MEGAGAMES |
| GENERE | STRATEGICO FANTASY |
| GIOCATORI | 1-8 |
| SITO WEB | www.ageofwonders.com |

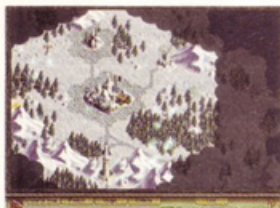
DI STEFANO CASTELLI stef@edmaster.it

VOTO 8

GIOCABILITA' 8
+ Immediato e completo
- Scarsa intelligenza artificiale

LONGEVITA' 9
+ Tantissime opzioni
+ Eterno in multiplayer

GRAFICA 7
+ Ottime immagini 2d
- Un pò troppo statica

SONORO 6
- Musiche migliorabili
- Effetti sonori banali

Alcune razze se la cavano egregiamente anche in zone non proprio ospitali come questa.

Ecco un bell'incatesimo sul nostro castello!

Se dopo *Lords Of Magic* e compagnia avete ancora bisogno di giochi strategici fantasy, buttatevi pure su questo bel titolo. La completezza, la varietà e la splendida grafica sono i punti di forza, cui si contrappongono un'intellgenza artificiale solo sufficiente e un sonoro non troppo ispirato. Comunque sia, con tutte le sue opzioni riesce a tenere incollati al monitor per settimane, nel caso siate amanti del genere, e nel caso non lo siate, il completo Tutorial vi farà entrare in questo nuovo mondo senza alcun problema.

Sempre la solita storia! Non puoi prendere un mondo fantasy qualsiasi e lasciarci convivere per qualche secolo una dozzina di razze differenti che - zacchete - arriva il finimondo!
Lotte, cataclismi, genocidi, sempre la solita roba! Dopo esserceli giocati praticamente tutti, da *Realms* (ricordate?) a *Lords of Magic*, eccoci di nuovo alle prese con un gioco strategico di ambientazione fantasy, un genere che sembra poter contare sempre e, comunque, su una bella fetta di afecionados.
*Age Of Wonders* appare effettivamente leggermente anacronistico come gioco, soprattutto in quest'era di motori 3D sempre più complessi e di schede grafiche sforna-poligoni, dato che riesce a presentarsi ai videogiocatori in un simpatico completino totalmente bidimensionale. Un male? Per nulla, anzi! Tralasciando l'interessante (ma contorta) trama che introduce al gioco (e l'orripilante confezione), ci troviamo davanti alla possibilità di impersonare uno dei dodici differenti leader di altrettante razze: la scelta è vasta e differenziata e di certo tra Elfi, Umani, Orchi, Goblin, Non-Morti e altri ancora, troveremo la fazione che più si addice al nostro stile di gioco.
Scelto il nostro popolo eccoci proiettati nel mondo vero e proprio, che appare ai nostri occhi sotto forma di una bella rappresentazione isometrica: ognuno dei minuti elementi che costituiscono il paesaggio è sapientemente disegnato, e quando si dice "disegnato" è perché si intende proprio realizzato da mano umana, pixel per pixel e non prerenderizzato. Una grafica paradossalmente rara oggigiorno, ma che fa ancora un effetto particolar e suggestivo.
Dal nostro castello dobbiamo iniziare a espandere il nostro impero, chiamando a noi possenti armate e valorosi eroi. A seconda della fazione scelta si hanno accesso a differenti classi di incantesimi: se ne trovano 7 differenti, per un totale di oltre 100 magie, che in gran parte dovremo sudarci con lunghe sessioni di ricerca e studio, a loro volta supportate da un impero solido e stabile. Cosa non facile, in quanto le città che si uniranno più o meno volontariamente a noi possono celare pericolosi focolai di ribellione, per cui durante le guerre è sempre consigliabile tenere d'occhio l'umore dei nostri "popolani", oltre che le mosse del nemico.

La schermata delle opzioni in-game: bellina, vero?

## PARAPSICOLOGO FANTASY

Le relazioni sociali in *Age Of Wonders* sono importantissime, non solo tra voi e i popoli nemici, ma anche tra voi stessi e i vostri sudditi, dato che ogni "razza" ha un suo carattere, i suoi ideali differenti: andare contro "certe" morali significa divenire presto impopolare. Ogni città produce una certa quantità di risorse di vario tipo, che possono essere impegate per la creazione delle armate: questa è una parte molto curata del gioco e, la vasta scelta di differenti milizie che potremo mettere al nostro servizio, rende il gioco vario e altamente adattabile al proprio stile di comando. Oltre agli elementi di gioco puramente strategici, ogni tanto i nostri eroi incappano in costruzioni e labirinti che possono venire esplorati in cerca di potenti alleati o preziosi artefatti: in questo caso il gioco prende un po' la forma di un classico GDR, una variante molto gradita che può portare divertenti (o tragiche) conseguenze alla partita, rendendo gli sviluppi della guerra imprevedibili.
E ancora, il gioco strizza anche l'occhio a *Popolous*, in quanto alcuni incantesimi saranno atti a modificare letteralmente il fondale, magari creando montagne o paludi dal nulla e inserendo nel gioco un'ulteriore gruppo di possibilità strategiche. Tutto il gioco è egregiamente gestito tramite i due semplici pulsanti del mouse, e dopo una mezz'oretta ci si ritrova a navigare tranquillamente attraverso le tante schermate.

In questa schermata cureremo i rapporti tra i vari giocatori.

Purtroppo, tanto potenziale è in parte reso vano dalla scarsa intelligenza dei popoli controllati dal computer, che al 90% dei casi si comporteranno in maniera decisamente prevedibile: ovviamente la critica decade nel caso si giochi in rete contro avversari umani, quando cioè il gioco rivela tutto il suo potenziale tattico-strategico.
Una nota va ai combattimenti: quando si ha a che fare con scontri tra truppe, infatti, si può scegliere tra un sistema in tempo reale (come in *Lords Of Magic*) e uno a turni (simile a *Heroes Of Might & Magic*): sinceramente il primo risulta un tantino caotico e scomodo, per cui vi consigliamo di ripiegare allegramente sulla seconda, rilassante ma strategicissima possibilità.

Ogni tanto i nostri eroi incappano in costruzioni e labirinti che possono venire esplorati in cerca di potenti alleati o preziosi artefatti

# URBAN CHAOS

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | EIDOS INTERACTIVE |
| SVILUPPATORE | MUCKY FOOT |
| GENERE | ARCADE ADVENTURE |
| GIOCATORI | 1 |
| SITO WEB | www.eidosinteractive.com |

DI ANDREA MADERNA giopep@edmaster.it

VOTO 8

**GIOCABILITA' 7.5**
+ Sistema di controllo versatile...
- ... ma un po' scomodo

**LONGEVITA' 7.5**
+ Il gioco è abbastanza lungo e la grande varietà manterrebbe alto l'interesse...
- ... se non fosse per una sceneggiatura non ai massimi livelli

**GRAFICA 7.5**
+ Un sacco di roba su schermo a fare atmosfera
- Si vede che è il solito gioco sviluppato anche per Psx

**SONORO 8**
+ Belle musiche
+ Ottimo sfruttamento delle schede audio 3D

Jack lo squartatore colpisce ancora.

*Urban Chaos*, pur non essendo una vera e propria rivoluzione, porta una piacevole ventata di novità nello stantio mondo degli arcade adventure (e vai di frasi fatte...). L'organizzazione a missioni, la buona realizzazione tecnica, la papabile atmosfera alla Strange Days, la trama intrigante e le continue, simpatiche, trovate stemperano la parziale delusione dovuta alle pecche del sistema di controllo e ai punti deboli della sceneggiatura. Sicuramente un ottimo prodotto, consigliabilissimo, a meno che non ne abbiate abbastanza di saltare come dei forsennati per tutto il gioco...

Il filone dei film di fantascienza "urbana" ha da anni preso stabilmente piede nelle produzioni nordamericane cinematografiche. Da Blade Runner a Matrix, passando per Strang Days, si sono viste decine e decine di produzioni, spesso di ottima qualità e comunque in grado di soddisfare il più esigente dei fan. A questo particolare filone fantascientifico si ispira chiaramente l'ultimo arcade adventure nato in casa Eidos, sia come tipo di atmosfera, sia per le citazioni più o meno lampanti (ad esempio la protagonista pressoché identica alla Mace dell'ultimo film di Kathryn Bigelow o i cattivissimi ricalcati su quelli dell'opera seconda dei fratelli Wachowsky).
La storia vede protagonista una città che, all'alba del nuovo millennio, si ritrova in preda al degrado urbano, vittima delle continue scorrerie di bande di teppisti e finisce con l'avere a che fare con una vera e propria organizzazione "ombra" che muove le fila di, praticamente, tutte le attività illegali. La protagonista, tale D'Arci Stern, è una recluta della polizia locale che si trova ben presto invischiata in questo intrigo e deve, grazie anche all'aiuto di un ex poliziotto che risponde al nome di Roper, rimettere le cose a posto. Ovviamente è compito del giocatore dover condurre la storia nei panni della protagonista (ma ci saranno alcuni diversivi tali da portare al controllo di Roper e di alcuni criminali) in quella che, nonostante la prima impressione possa trarre in inganno, si rivela essere una piacevole variazione sul tema dell'arcade adventure "Tomb Raider style".

Al passaggio di D'Arci le foglie si alzano in volo per un bell'effetto coreografico.

> Effetti atmosferici, illuminazione e foglie svolazzanti sono solo alcuni dei tanti dettagli che aiutano parecchio a creare una bella atmosfera di città reale viva e pulsante. Non mancano i crudi tocchi di realismo dati, per esempio, dalla presenza di un discreto numero di prostitute agli angoli delle strade...

## VEDI STERN E POI MUORI

La visuale di gioco è la solita, alle spalle della protagonista, ma la struttura del gameplay cambia decisamente rispetto alle avventure di miss Croft. In Urban Chaos non ci si ritrova infatti a dover continuamente gironzolare a destra e a manca alla ricerca di leve da tirare e pulsanti da premere. Il fatto di lavorare per la polizia pone il giocatore di fronte a tutta una serie di situazioni molto più varie e interessanti; si passa quindi dall'arrestare pericolosi criminali al pedinare sospetti, a cercare di convincere un folle a non suicidarsi e così via... La varietà è quindi assicurata e questo, unito a una trama ben congegnata e appassionante (anche se con qualche pecca di sceneggiatura identificabile in dialoghi a volte poco felici che stemperano l'atmosfera) dona una discreta longevità al gioco. Il sistema di controllo si rivela versatile, offrendo un sacco di movimenti per aggirarsi nelle vie fumose della città che fa da sfondo al gioco. I combattimenti possono essere risolti in più modi, utilizzando armi o meno, ma soprattutto decidendo se uccidere o no l'avversario, visto che è possibile decidere semplicemente di stenderlo, ammanettarlo e arrestarlo. Alcune scelte infelici limano un po' l'immediatezza dei comandi ma, soprattutto se avete a disposizione un buon pad, non è difficile abituarsi e passare sopra ai (comunque pochi) difetti.
Graficamente il gioco è ben realizzato anche se, come *Tomb Raider* insegna, risente un po' del fatto di essere un prodotto multipiattaforma (leggasi PlayStation), ed è quindi lontano dagli standard a cui ci hanno abituato le ultime produzioni per PC.
Ciononostante, l'effetto generale è molto buono, con una città abbastanza vasta e piena di risvolti interessanti: cittadini che passeggiano tranquillamente, macchine che gironzolano per le strade, effetti atmosferici, illuminazione e foglie svolazzanti sono solo alcuni dei tanti dettagli che aiutano parecchio a creare una bella atmosfera di città reale viva e pulsante. Non mancano i crudi tocchi di realismo dati, per esempio, dalla presenza di un discreto numero di prostitute agli angoli delle strade...

Ho scippato la macchina della polizia e ho deciso di farmi un giretto sul marciapiede...

Guardate che belli i riflessi nella pozza d'acqua...

# PLANESCAPE TORMENT

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | INTERPLAY |
| SVILUPPATORE | BLACK ISLE STUDIOS |
| GENERE | RPG |
| GIOCATORI | 1 |
| SITO WEB | www.planescape-torment.com |

DI RAFFAELLO RUSCONI rafavre@edmaster.it

VOTO 9

| | |
|---|---|
| **GIOCABILITA'** | **8.5** |
| + Dialoghi superbi, buona interfaccia<br>+ Ampia libertà di gioco | |
| **LONGEVITA'** | **9** |
| + Trama accattivante e al tempo stesso molto lunga<br>+ Coinvolgente come i migliori del suo genere | |
| **GRAFICA** | **8.5** |
| + Superbe locazioni<br>+ Buonissima caratterizzazione dei personaggi | |
| **SONORO** | **9** |
| + Suggestiva colonna sonora<br>+ Ottima qualità delle voci | |

**Il simpatico morte vi accompagnerà per tutto il viaggio a Sigil.**

Se avete amato e finito *Baldur's Gate*, non potete perdervi questa produzione creata dai Black Isle Studios. Questi ragazzi si confermano, alla faccia di Garriott e del suo millennium bug chiamato *Ultima IX*, come degli ottimi cantastorie per gli avventurieri virtuali: la trama di *Planescape Torment* è semplicemente affascinante e in grado di deliziare, grazie a copiosi e superbi dialoghi, gli appassionati. La versione da noi provata era in inglese: al momento in cui scriviamo non sappiamo ancora che tipo di localizzazione sarà effettuata, comunque, potrebbe essere una buona occasione per avvicinarsi alla lingua inglese.

Il mondo dei GDR per PC fu sconvolto lo scorso anno dalla venuta del "messia" *Baldur's Gate*, titolo che segnò il grande ritorno sui monitor nostrani degli amatissimi giochi di ruolo computerizzati. Il 1999 è stato - per molti aspetti - l'anno dei GDR: dopo un periodo lunghissimo di vacche magre, finalmente gli avventurieri di tutto il mondo poterono saziare la loro fame di gloria. Il gioco, programmato dagli sconosciuti Black Isle Sudios, guadagnò in pochi mesi la cifra record di 100,000 copie, costringendo gli stessi vertici della Interplay a ristampare, con grande soddisfazione, questo titolo. Insomma, *Baldur's Gate* ha segnato la grande rivincita di questo genere, caduto prematuramente in disgrazia presso le software house, sempre alla ricerca di un clone dei vari *Quake, Unreal* ecc. Dopo lo strepitoso successo di *BG*, anche noi di J aspettavamo con trepidazione *Planescape Torment*: ebbene, dopo averlo provato, possiamo affermare che questa lunga attesa non è stata vana! Il gioco creato dai Black Isle Sudios è ambientato nell'universo Planescape di Avanced Dungeon and Dragons e narra la triste storia di un immortale. Questa persona alquanto misteriosa è il protagonista che noi andremo a impersonare in questo incredibile GDR regalatoci dalla Interplay.

**La trama è assolutamente favolosa, grazie a dialoghi molto descrittivi e a una serie di colpi di scena ben calibrati.**

**La grafica del motore grafico Bioware Infinity è assolutamente strepitosa. Chissà cosa verrà implementato in Baldur's Gate2?**

**Squartare è il verbo più usato in Planescape: quindi se siete deboli di stomaco, vi conviene cambiare gioco.**

## BELLO E IMPOSSIBILE

Abbandonato il classico stereotipo dell'eroe positivo, bravo e bello, in simbiosi con il nostro alter ego virtuale dallo sfavillante nome di "Senza Nome" (scusate il gioco di parole!), vagheremo per le lande oscure di Planescape alla ricerca del nostro passato. Infatti, pur essendo un immortale, il nostro eroe è morto più volte nel corso della sua esistenza: quindi, dovremo scoprire chi lo ha ucciso e per quale motivo. La trama è assolutamente intrigante, originale ed è in grado di colpire al cuore ogni appassionato: i dialoghi sono superbi e sono contaminati da un po' di sano humour nero. La storia, che si dipana nella Città delle Porte (Sigil), ha inizio con il brusco risveglio del protagonista su una fredda pietra tombale (!) in mezzo a camera mortuaria. Dopo aver compreso chi siamo o non siamo, ci incammineremo alla ricerca delle nostre origini in questa città multidimensionale, pronti ad affrontare orde di creature mostruose e oscure. Durante il corso dell'avventura, diversi personaggi guidati dalla CPU cercheranno di avvicinarsi al nostro "Senza Nome": il nostro consiglio è di stare in guardia! Infatti, questi simpaticoni cercheranno di aggregarsi al nostro eroe per ammazzarlo, per fuorviarlo dai suoi obbiettivi; alcuni, però, si dimostreranno dei veri amici (vedi il simpatico teschio chiamato Morte...) Essendo immortale il protagonista, ci vorrà qualcosa di massiccio per metterlo fuori causa per sempre: "Senza Nome" potrà essere decapitato, fatto a pezzettini e addirittura sviscerato! Avendo accumulato molte conoscenze e abilità particolari nel corso dei secoli, il nostro eroe non ci metterà molto per resuscitare... Comunque, questa sua amnesia temporanea è destinata a sparire nel proseguo del gioco e quando potrà "ricordare" gli incantesimi più devastanti, i nemici fuggiranno a gambe levate...

A differenza di *BG* non c'è una creazione di un personaggio: dovrete solamente stare attenti al comportamento che terrete nei confronti delle persone in cui vi imbatterete. Se vi trasformerete in uno spietato killer, gli altri staranno alla larga! Graficamente, *PT* utilizza lo stesso motore grafico di *BG* con qualche ulteriore miglioramento: i personaggi sono caratterizzati e disegnati in modo migliore e soprattutto appaiono "maggiorati" quanto a dimensioni sul video. È stata mantenuta la classica visuale isometrica che permette di gustare appieno gli scenari e le numerosissime aree implementate: ci hanno colpito per la notevole qualità grafica i fondali, realizzati in modo magistrale. L'unico problema che abbiamo riscontrato è una certa lentezza dello scrolling. Le azioni in *PT* potranno essere gestite in tempo reale o a turni: a voi la scelta migliore. Vi consigliamo di alzare il volume delle casse per gustare la superba colonna sonora che vi accompagnerà durante il gioco.

La trama è assolutamente intrigante, originale ed è in grado di colpire al cuore ogni appassionato: i dialoghi sono superbi e sono contaminati da un po' di sano humour nero

# HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | SIERRA STUDIOS |
| SVILUPPATORE | GEARBOX SOFTWARE |
| GENERE | SPARATUTTO 3D |
| GIOCATORI | 1-32 |
| SITO WEB | www.sierra.com |

DI RAFFAELLO RUSCONI rafavre@edmaster.it

**Improvvisamente vi risveglierete in una delle stanze di Black Mesa, accanto a uno scienziato intento a medicare le vostre ferite**

VOTO 8.5

| | |
|---|---|
| **GIOCABILITA'** | **9** |
| + E' sempre *Half-Life* | |
| + Coinvolgente e divertente come pochi altri | |
| **LONGEVITA'** | **7.5** |
| + Spinge a essere rigiocato all'inizio | |
| - Troppo breve e troppo facile | |
| **GRAFICA** | **8.5** |
| + Buone animazioni | |
| + Ambientazioni suggestive | |
| **SONORO** | **8.5** |
| + Effetti sonori strepitosi | |
| - Volume delle voci un po' troppo basso nella versione italiana | |

**Per salvare la vostra pellaccia dovrete far saltare in aria metà Black Mesa.**

L'ottimo risultato conseguito è frutto della preziosa collaborazione tra la Gearbox e la stessa Valve: insomma, abbiamo di nuovo una trama avvincente, dei personaggi ben caratterizzati e un'orda di alieni da massacrare. Pur non essendo graficamente allo stesso livello dei vari *Quake 3 Arena* e *Unreal Tournament*, *Opposing Force* non demorde affatto mostrando, comunque, una buona fluidità nelle animazioni e alcune ambientazioni particolarmente suggestive. Purtroppo, *Opposing Force* si rivela troppo facile e breve. Quindi, per saziare la vostra fame d'avventura, non vi resta che aspettare l'imminente *Half-Life 2*!

*Opposing Force* è l'espansione ufficiale del titolo campione d'incassi della Valve Software, *Half-Life*, che ha mietuto innumerevoli premi e consensi lo scorso anno, fregiandosi anche del titolo di "Gioco dell'anno".
Nella parte del caporale Adrian Shephard, ritorneremo nel centro di ricerche di Black Mesa con il compito di dare una bella "ripulita" generale alla base, che in gergo militare significa "far fuori" tutto quello che si muove. Presto scoprirete che la base è infestata da simpatiche creature aliene provenienti dalla dimensione Xen. Durante quest'avventura potreste anche incrociare Gordon Freeman, protagonista assoluto del primo *Half-Life*: il vostro piano originale prevedeva anche la sua eliminazione... Per chi non conoscesse o non avesse molta dimestichezza con questo giocone, alla Gearbox hanno predisposto un simpatico tutorial ambientato in un campo d'addestramento, con alcuni "sergenti di ferro" pronti a urlare e a inveire contro le giovani reclute. Superato il periodo di prova, nei panni di un povero caporale di giornata, verrete imbarcati su un elicottero che vi trasporterà, insieme alla vostra squadra nella base di Black Mesa, con il compito di raderla al suolo. Come in ogni film d'azione che si rispetti, l'imprevisto è dietro l'angolo. Il vostro elicottero, casualmente, salterà in aria e voi incredibilmente sarete fra i pochi sopravvissuti del reparto speciale.

**I soldati vi saranno di grande aiuto!**

### RITORNO ALL'INFERNO

Improvvisamente vi risveglierete in una delle stanze di Black Mesa, accanto a uno scienziato intento a medicare le vostre ferite. Una volta recuperate le forze, occorre comunicare con il comando e si rende necessario l'uso di una radio. Naturalmente, ci si ritrova disarmati, e contro il giocatore si getta un'orda di creature aliene pronte a farlo a fettine. Cosa bisogna fare? Innanzitutto, per affrontare questi pericolosi alieni la migliore trovata è recuperare un'arma: se vi aspettate un mega lanciarazzi a testa nucleare rimarrete delusi... Infatti, dalla spranga di ferro si passa a un'utile chiave inglese! Una volta compreso che da soli è assolutamente impossibile battere un'intera razza aliena, allora ci si può calare perfettamente nel copione di *Opposing Force*: con l'aiuto degli altri marine e dei personaggi che incontrerete nel corso di quest'avventura, la sopravvivenza e la vittoria contro la forza aliena, almeno fino al prossimo *Half-Life 2*, diventa assai più probabile. Tra i marine a disposizione si trovano medici, ingegneri e soldati dotati di armi diverse.
In aggiunta alle solite creature nemiche, questa volta Black Mesa diventerà la meta preferita di una nuova razza di alieni (vedi gli Shock Troopers): quindi, si prospettano altri guai in arrivo! Ad ogni modo, per massacrare queste "bestiacce" sono state inserite sette nuove armi: il barnacle è sicuramente il più originale, mentre il lancia-spore è uno dei più efficaci. La trama, semplicemente appassionante, può contare ora su dialoghi sostenuti e caratterizzati in modo ancora migliore rispetto ad *Half-Life*: sono stati inseriti nuovi personaggi, ognuno con una propria voce e personalità. In diversi frangenti, poi, sarete letteralmente scioccati dalle urla provenienti da alcune stanze sperdute nei meandri di Black Mesa.
In questi sei capitoli che compongono *Opposing Force*, è possibile accedere anche ad alcune aree "bloccate" nel precedente capitolo della Valve: ora è finalmente possibile esplorare quelle misteriose zone che si vedevano durante il viaggio introduttivo sul famoso vagone che portava alla base di Black Mesa. Chiunque ha amato *Half-Life*, è portato ad adorare anche *Opposing Force*: le nuove ambientazioni create ad hoc dai ragazzi della Gearbox sono claustrofobiche al punto giusto e in grado di terrorizzare chiunque. Per quanto riguarda il capitolo multiplayer, *Opposing Force* aggiunge quindici nuove mappe, nuove armi e nuovi personaggi, ma non apporta alcuna innovazione: per questo si deve attendere, purtroppo, *Team Fortress 2*.

**Il vostro amico un po' troppo robusto vi darà una mano nel corso di questa disperata missione.**

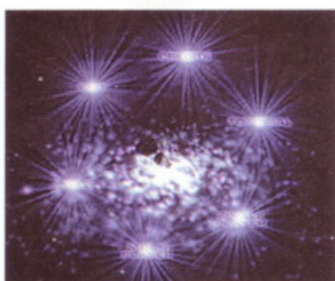
**Un bel mostriciattolo in tutto il suo splendore...**

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | GT INTERACTIVE |
| SVILUPPATORE | DIGITAL REALITY |
| GENERE | STRATEGICO |
| GIOCATORI | 1 |
| SITO WEB | www.gti.com |

# IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES

DI GIANLUCA LOGGIA ualone@edmaster.it

Grazie a una grafica sempre piacevole e a una interfaccia utente estremamente intuitiva (per non parlare della presenza di un tutorial e di un help online, entrambi utilissimi e ben realizzati) *Imperium Galactica II: Alliances* potrebbe risultare allettante non solo per l'appassionato del genere degli strategici "massicci" (a cui il titolo è caldamente consigliato), ma anche a chi è sempre stato abituato a giocare prodotti meno profondi e più semplici strutturalmente. Il gioco non ha difetti rilevanti ed è sconsigliato solo a chi ha poca pazienza e vuole da un gioco tutto e subito. *IG2* è un prodotto destinato a chi sa subire un primo periodo di sola "ambientazione" per poi godersi tutte le soddisfazioni che un gioco così ben realizzato sa dare.

*Imperium Galactica II: Alliances* è uno strategico di quelli massicci. Sarebbe bastato dire "uno strategico a turni" per mettere un buon gap, non necessariamente qualitativo, tra questo titolo e la valanga di RTS (Real Time Strategy) che ha martellato il videogiocatore PC-ista negli ultimi anni. Sarebbe bastato, ma non è possibile dirlo, in quanto *IG2*, pur possedendo il fascino e la profondità dei giochi a turni, è uno strategico in tempo reale. L'aggettivo "massiccio", però, gli spetta di diritto, visto che il gioco di cui stiamo parlando è uno di quelli che richiedono una certa attenzione e soprattutto molta disponibilità di tempo da parte del giocatore, anche se si vuole fare solo una partita seriamente. Giocare a *Imperium Galactica 2* significa cercare di portare avanti una civiltà nello spazio, colonizzando pianeti, stando bene attenti alle esigenze delle popolazioni che abitano i pianeti che si controllano, cercando di mantenere delle relazioni pacifiche con altre civiltà e anche mandare i propri uomini in guerra quando è necessario.

*IG2* è un gioco dalla giocabilità stellare.

Giocare a Imperium *Galactica 2* significa cercare di portare avanti una civiltà nello spazio, colonizzando pianeti, stando bene attenti alle esigenze delle popolazioni che abitano i pianeti che si controllano, cercando di mantenere delle relazioni pacifiche

## GUIDA PER AUTOSTOPPISTI GALATTICI

L'ottimo tutorial inserito in uno dei CD guida, in modo eccellente, il giocatore inesperto attraverso le varie possibilità offerte dal gioco. E' praticamente sconsigliatissimo buttarsi nella mischia senza prima essersi affidati a questo tutorial, soprattutto se ci si ritiene dei novizi di questo genere di giochi. Una volta presa confidenza con i comandi (potrebbero passare diversi giorni anche solo per questo) si può decidere di affrontare il gioco in due modi diversi (in entrambi i casi si può scegliere di guidare una delle tre razze protagoniste della trama del gioco): è infatti possibile iniziare una campagna, dove si comincia praticamente da zero e si ha come obiettivo la conquista dell'universo, o affrontare gli scenari preconfezionati che ci offrono situazioni già avanzate e obiettivi particolari da portare a termine. Quest'ultima opportunità è per quei giocatori che non hanno la possibilità o la voglia di affrontare il gioco dal lato che non esitiamo a definire "giusto", cioé quello della campagna. In questa modalità, infatti, viene espresso il massimo di *IG2*.

Le missioni che vi saranno proposte sono molto varie.

Il giocatore può avere sotto controllo praticamente tutto: decidere punto per punto la rotta di un caccia mandato in esplorazione per cercare nuovi pianeti da colonizzare, aumentare o diminuire anche di un singolo centesimo le tasse gravanti sulle popolazioni controllate, scegliere il settore in cui la ricerca scientifica deve impegnarsi maggiormente, far costruire anche la più inutile delle strutture sulla superficie di un pianeta: tutto questo e molto altro può essere deciso dal giocatore.
Fortunatamente, c'è anche la possibilità di affidare al computer parte della gestione dell'impero, riservandosi di controllare in prima persona solo gli aspetti che si ritengono più importanti (vedi i combattimenti con le altre razze).
E' questa, effettivamente, la parte del gioco che più si avvicina ai vari *Command & Conquer* e derivati, presentando un'interfaccia semplice e intuitiva. Va fatto notare che, pur essendo i combattimenti una parte saliente del gioco, l'esito di questi dipende moltissimo dal grado di sviluppo che la civiltà di chi gioca ha raggiunto prima di scontrarsi con le altre. Più precisamente, per vincere uno scontro è fondamentale mettere in campo un esercito più "tecnologicamente dotato" di quello degli avversari. Questo significa che più che concentrarsi sulla battaglia vera e propria è bene impegnare le proprie energie nel tentativo di arrivarci armati nel migliore dei modi.
Dal punto di vista estetico *Imperium Galactica II* è praticamente impeccabile. La grafica di qualunque sezione (mappa stellare, superficie di un pianeta) è sempre realizzata almeno egregiamente. Sulla superficie di un pianeta la grafica è completamente in tre dimensioni e il punto di vista del giocatore è modificabile a piacimento, grazie a un ottimo sistema di zoom e rotazione della telecamera. Anche i filmati introduttivi (uno per ogni razza) svolgono deliziosamente il loro dovere.

# LULA 2-THE SEXI GALAXI

| | |
|---|---|
| PRODUTTORE | CDV |
| SVILUPPATORE | INTERACTIVE STRIP |
| GENERE | TUTTI |
| GIOCATORI | 1 |
| SITO WEB | www.cdv.de |

DI SIMONE SOLETTA sole@edmaster.it

VOTO 6

**GIOCABILITA' 6**
+ Gestirlo è molto semplice
- Nessuna componente è stata sviluppata a sufficienza

**LONGEVITA' 8**
+ Non si finisce in un giorno...
- ... ma difficilmente lo giocherete di più.

**GRAFICA 7**
+ Il gioco è abbastanza caratterizzato
- L'approccio "sessuale" non è divertente come nel primo titolo

**SONORO 6**
+ Completamente doppiato in italiano
- I commenti del protagonista sono a volte irritanti

Ecco un cliente che si appresta ad apprezzare la "merce".

Di carne al fuoco ce n'è tanta, ma l'impostazione grafica in primo luogo non riesce a ricreare lo spirito goliardico che ci ha divertito nel predecessore. Le animazioni tridimensionali sono volgarotte e poco realistiche e tutto il gioco è zeppo di cut-scenes 3D di discreta fattura, ma che spingeranno troppo presto il giocatore a saltarle a piè pari. Lo stesso vale per la componente "piccante": viene a noia fin troppo presto e, tolta quella, di *Lula 2* non resta molto.

Più sexy di Moira Orfei, più intrigante della Littizzetto, più burrosa della Marini... No, non è il Ministro della Sanità!
Seguito della fortunato gioco *Lula - The Sexy Empire*, dove il giocatore veniva posto a capo di una major di produzione di videocassette pornografiche, questo *Lula 2* tenta in ogni maniera di risolvere i problemi che affliggevano il suo famoso predecessore.
Il primo titolo della serie, pur risultando molto divertente grazie alle simpaticissime animazioni in stile cartoon e al generale senso di goliardia che lo permeava, risultava essere molto ripetitivo una volta costruiti gli studios e, a poco a poco, perdeva molto del suo appeal.
*Lula 2* è stato creato con l'intento di evitare questo problema: invece di creare un semplice gestionale, gli sviluppatori hanno messo nello shaker una parte di *Broken Sword*, due di *Elite*, una di *Theme Park* e un'abbondante spruzzata di sesso per ottenere un cocktail... indigesto!
In *Lula 2*, infatti, dovremo salvare Lula e il suo pianeta Pleasure 6 dalle grinfie del Pimperator, in pratica la somma di "Gazza" Gascoigne e del suo amico Jimmy Cinquepance. Per farlo sarà necessario rubare un'astronave e guadagnare abbastanza soldi da permettersi i salti iperspaziali che ci avvicineranno alla povera Lula.
Per fare soldi ci sono vari modi: tanto per incominciare ogni pianeta su cui potremo atterrare sarà dotato di uno "spaccio" dove acquistare e vendere merci... dovrete quindi essere sempre attenti alle quotazioni di acqua, oro, giochi erotici per fare i migliori affari possibili.
Frequentando, poi, bettole e bar vari potremo essere contattati dalla "bella gente" che si dedica al contrabbando, che ci offrirà un sacco di soldi per

**La grafica tridimensionale non riesce a ricreare lo spirito goliardico che permeava il titolo precedente della serie.**

Le espansioni renderanno la nostra astronave veramente sexy.

compiere le peggiori nefandezze. Non mancherà, inoltre, la possibilità di esaminare relitti di astronavi alla ricerca di carichi dispersi.
Ma il cuore del gioco risiede in una particolare zona della nostra astronave, definita "Red Room". In pratica, nel rubare un'astronave a caso, il nostro protagonista ha avuto la bella fortuna di capitare su un attrezzatissimo bordello volante! In questa zona, quindi, potremo allestire stanze a tema (sesso normale, feticista, sadomaso o di gruppo) addobbandole come si conviene e reclutare, nei bar delle varie galassie, le ragazze che intratterranno i clienti facendoci fare un sacco di soldi. Le razze delle ragazze e dei clienti sono diverse, e soddisfare tutti i gusti non sarà semplice: difficilmente gli umani si troveranno a loro agio se riempiremo la nave di red room aliene o acquatiche... e gli avventori non mancheranno di mostrarci il loro disgusto in puro stile *Theme Park*.
Per evitare le rimostranze dei clienti, dovremo mantenere puliti i locali comprando appositi robot, controllare il livello di salute delle ragazze ed evitare i sabotaggi di spie infiltrate nella nostra astronave.
Oltre a questo dovremo obbligatoriamente occuparci dei mille problemi che la gestione di un'astronave comporta: per fortuna sarà possibile assoldare un preparato equipaggio che si occupi delle mansioni più importanti, dall'artiglieria alla riparazione dei guasti, dal magazzino all'infermeria e così via. Il personale, tutto rigorosamente femminile, avrà però bisogno delle nostre attenzioni: il livello di soddisfazione sessuale delle nostre impiegate tenderà a scendere in maniera precipitosa e sarà quindi compito "nostro" soddisfarle adeguatamente, interagendo con loro in una apposita schermata. Se saremo dei bravi "preliminaristi" potremo soddisfare la ragazza nella maniera più opportuna ed evitare che lasci il posto di lavoro.
Purtroppo, però, nessuna delle componenti è stata sviluppata al meglio e, sebbene il gioco offra una buona longevità, non risulta essere realmente appagante.

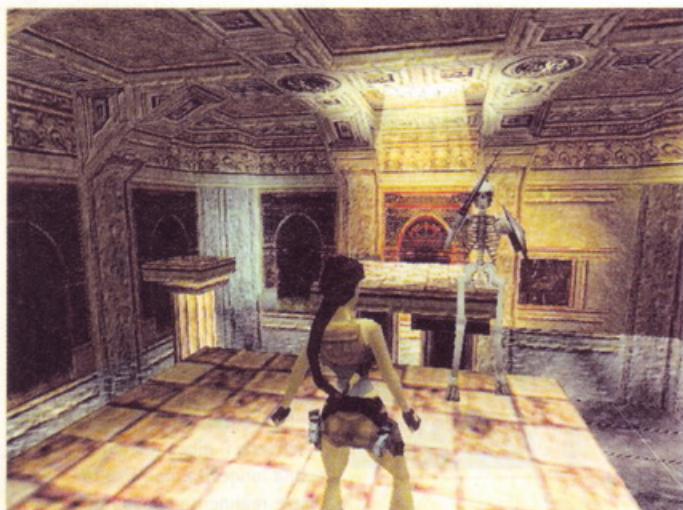
Il protagonista e Lula: finalmente uniti. In tutti i sensi.

# ESCAMOTAGE

**Con questo secondo numero J entra ufficialmente nel terzo millennio (dopotutto il primo numero è uscito a fine dicembre...). Dopo i primi vagiti di speranza, ora la rivista che avete tra le mani si prepara a dare maggior risalto alle proprie qualità, che potrete gustare nei numeri a venire. La sezione trucchi, tra l'altro, ospita come di consueto codici su come affrontare peripezie ed ostacoli dei vostri giochi preferiti, nelle principali piattaforme. Buon divertimento (chiamate la neuro! NdMatt).**

## PLAYSTATION

### TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

Vai nell'inventario e assicurati che la bussola punti a nord esattamente davanti a te, altrimenti il trucco non funziona.
Restando sempre in questa schermata, vai in Load Game e tieni premuto i tasti L1, L2, R1, R2 e Su. Esci, quindi, dall'inventario premendo il Triangolo.Questo ti permetterà di saltare di livello.
Se desideri avere tutti gli oggetti, segui invece questo procedimento. Assicurati sempre che il nord sia davanti a te con la bussola, poi apri l'inventario, vai nel Medipack grande, premi e tieni premuto i tasti L1, L2, R1, R2 e giu. Quindi, esci premendo il tasto Triangolo.

### TOMORROW NEVER DIES

Metti in pausa il gioco e premi select, select, cerchio, cerchio per attivare i trucchi.
Ora puoi inserire i seguenti codici:
Salute al massimo livello –Triangolo e select.
Tutte le armi – L1, L1, R1 e R1.
Finire la missione corrente – Select e Cerchio.

### RISE 2: RESURRECTION

I seguenti codici devono essere inseriti nella schermata di selezione del personaggio. Potete attivare i seguenti personaggi nascosti:
Anil 8 - Su, Destra, Giu, Destra, Destra, Su, Sinistra, Su.
Assault - Destra, Su, Su, Destra, Giu, Destra, Su, Su.
Mayhem - Sinistra, Destra, Giu, Sinistra, Su, Sinistra, Giu, Sinistra, Giu.
Supervisor - Giu, Destra, Giu, Su, Destra, Giu, Sinistra, Giu, Su, Destra, Su.
Vitriol - Sinistra, Sinistra, Sinistra, Su, Su, Giu, Sinistra, Sinistra, Giu, Giu.

### TWISTED METAL 4

Inserisci questi codici mentre stai giocando per attivare il relativo effetto.
Freeza i nemici - Sinistra, Destra, Su e Su.
Iperspazio - Su, Su, Giu, Giu.
Invisibilità - Giu, Giu, Su, Su.
Salto - Su, Su e Sinistra.
Attacco da dietro - Destra, Sinistra, Giu e Giu.
Scudo - Su, Su e Destra.

### TENKA

All'inizio del gioco, nella schermata principale premi i tasti R1, R2, L1, L2, X, Triangolo, Quadrato e Quadrato, quindi tieni premuto Select e Start per ottenere tutte le armi.

### S.C.A.R.S.

Quando tutte le auto sono pronte per il via, se nel momento in cui il semaforo sta per diventare verde premi l'acceleratore, otterrai un discreto vantaggio nei confronti degli avversari.

### NASCAR 2000

Per rendere accessibili alcuni tra i piloti più leggendari devi selezionare l'opzione "Select Car" e inserire uno dei seguenti codici in meno di quattro secondi:
Alan Kulwicki - L1, R1, L2, R2, quadrato, R1, L1, R2, L2, cerchio.
Benny Parsons - L1, R2, R1, L2, quadrato, R2, L1, R1, L2, cerchio.
Bobby Allison — L1, R1, L1, R1, quadrato, L2, R2, L2, R2, cerchio..
Cale Yarbaro — L1, L2, R1, R2, quadrato, R1, R2, L1, L2, cerchio..
Davey Allison — R1, L1, R1, L1, quadrato, R2, L2, R2, L2, cerchio.
David Pearson — L1, R1, R2, L2, quadrato, R1, L1, L2, R2, cerchio.
Kalispel Raceway Park (Montana) — L1 (2), R1 (2), quadrato, L2 (2), R2 (2), cerchio..
Tra parentesi ci sono il numero di volte che si deve premere un dato tasto.

### STREET SK8ER

Inserite questi nel menu principale:
Utilizzare Sarah: sinistra, sinistra, quadrato, destra, destra, cerchio, R1, R1.
Mick: sinistra, destra, cerchio, quadrato, R2, L1, L2, R1.
Bonobo: destra, cerchio, sinistra, sinistra, cerchio, cerchio, quadrato, quadrato.
Nessun limite di tempo: L1, L2, L1, L1, R2, R1, L2.
Tutte gli skate: destra, destra, R1, R2, sinistra, sinistra, L1, L2.

### X2

Nella schermata delle opzioni inserite le seguenti password per abi-

DI EMANUELE GESUATO gamer@edmaster.it

litare la gabola relativa. Per saltare di livello utilizzate le seguenti:

| LIVELLO | PASSWORD |
|---|---|
| 2 | 713948 |
| 3 | 900277 |
| 4 | 213490 |
| 5 | 866141 |
| 6 | 321904 |
| 7 | 196861 |
| 8 | 040186 |
| 9 | 841003 |

Poi abbiamo anche:

| PASSWORD | EFFETTO |
|---|---|
| 180771 | Ottieni l'invulnerabilità. |
| 300167 | Visualizzi la sequenza finale. |
| 267776 | Per avere 8 crediti. |
| 220969 | Per iniziare con 9 astronavi. |

### DUKE NUKEM TIME TO KILL

Mettete in pausa il gioco e inserite i seguenti codici:
Invulnerabilità - L2, R1, L1, R2, su, giu, su, giu, select e select.
Invisibilità - L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.
Tutte le armi - L1, L2, su, L1, L2, giu, R1, destra, R2, sinistra.
Munizioni infinite - sinistra, destra, sinistra, destra, select, sinistra, destra, sinistra, destra e select.
Per infliggere maggior danno ai nemici: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.

## NINTENDO 64

### DEADLY ARTS

Se finisci il gioco nella modalità TAG TEAM, da solo, con difficoltà VERY EASY ed entro 21 minuti avrai a disposizione un nuovo livello ambientato a Tokyo.
Se vuoi giocare come Gourki devi premere Su, Su, Giu, Giu, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, B e A nella schermata dei titoli.
Se invece preferisci utilizzare il boss finale, Reijii, devi premere gli stessi tasti di prima ma partendo dalla fine (A, B, Sinistra, Destra .. e così via).
Se giochi come Reijii quando la tua barra della salute raggiunge circa 1/3, premi R e L insieme per trasformarti in Yami o Hikiri.

### DIDDY KONG RACING

Inserisci questi codici nel menu cheat e attivali tramite la Code List.
FREEFRUIT - Inizi la partita con dieci banane.
TOXICOFFENDER - Tutti i palloncini sono verdi.
DOUBLEVISION - Due diversi giocatori possono usare lo stesso personaggio.
OPPOSITESATTRACT - Tutti i palloncini diventano arcobaleni.
BODYARMOUR - I palloncini diventano gialli.
BOMBSAWAY - I palloncini diventano rossi.
BYEBYEBALLONS - L'IA non può utilizzare armi.
VITAMINB - Banane infinite.
ARNOLD - I giocatori diventano più larghi.
TEENYWEENIES - Con questa invece diventano piccoli.
WHODIDTHIS - Visualizza i crediti.

### DUKE NUKEM 64

I seguenti codici funzionano solo nella versione inglese.
Per abilitare il menu dei trucchi premere: sinistra, giu, L, L, su, destra, sinistra, su.
Per l'invincibilità:
R, C-Destra, R, L, R, R, R, Sinistra.
Per selezionare il livello:
R, L, R, C-Giu, Destra, Su, Sinistra, C-Su.

### EXTREME-G

Per accedere a tutti i tracciati dovete inserire come password 61GGD5, se invece possedete la versione americana dovete inserire 81GGD5.
Metti il tuo nome come RA50 e inizia una nuova gara. Quando provi ad uscire, ti ritroverai ad aver automaticamente completato la gara nella stessa posizione di quando sei uscito.
Per ottenere infiniti turbo dovete inserire come vostro nome "nitroid".
Le armi a tua disposizione cambiano automaticamente dopo un paio di secondi durante la gara se inserisci "Arsenal" al posto del nome.

### TETRISPHERE

Al posto del tuo nome inserisci LINES per accedere a un livello segreto.
Per visualizzare i crediti inserisci CREDITS al posto del tuo nome.
Per accedere a qualsiasi livello inserisci al posto del tuo nome "[saturno][nave spaziale][missile][cuore][teschio]".
Per ottenere qualche personaggio nascosto devi premere L, C-Destra, C-Giu nella schermata di inserimento del proprio nome.

### POWERFUL WORLD SOCCER 3

Per ottenere una squadra forte dovete premere i seguenti tasti nella schermata dei titoli: Su, L, Su, L, Giu, L, Giu, L, Sinistra, R, Destra, R, Sinistra, R, Destra, R, B, A, Z + Start.
Se invece desiderate che i giocatori abbiano una grossa testa: C-Su(due volte), C-Giu (due volte), C-Sinistra, C-Destra, C-Sinistra, C-Destra, B, A, Z + Start sempre nella schermata dei titoli.

### QUAKE 64

Ecco le password per i vari livelli:

| | |
|---|---|
| 2 | H40X ZVVB HLBD 74DJ |
| 3 | H0P3 2XBN WQ2B NZVK |
| 4 | CWHX CH3B GDB3 14JY |
| 5 | PQW4 9QVD Y8VY X21M |
| 6 | PL24 XBBT YJLQ 32?6 |
| 7 | 6JR3 KDDV 3SLG 9RFT |
| 8 | GWY6 7BBB 23BD L4HK |
| 9 | B8YN BBBB ZBBB SXR4 |
| 10 | 55R6 0XCJ 2LBR QVV1 |
| 11 | 51RZ ?6xQ RGBR NNJH |
| 12 | 5XRV SMXP B7BR LP5H |
| 13 | 5SR9 TPFG VQBR JBCT |
| 14 | 5NRV JF6G CVBR GBFL |
| 15 | 5JR6 HDXM 2ZBR DPN5 |
| 16 | 5DR0 HW4N PZ?S 5Y2W |
| 17 | 49R6 XBBJ 2GBQ 932T |
| 18 | 45RZ ZF32 LZBQ 773R |
| 19 | 41R0 6PFG WGBQ 5BCH |
| 20 | 4XRV QBFG B3BQ 3BD3 |
| 21 | 4SR5 DBBN ZGBQ 1628 |
| 22 | 4NRV JBBF BRY5 744W |
| 23 | 4JR5 1BBB 0QBQ X4HX |
| 24 | 39R9 2PFG W7BQ SBCF |
| 25 | 4DR1 4XDD RVBQ VM1B |

## DREAMCAST

### POWERSTONE

Vai nelle opzioni extra (disponibili solo dopo che hai finito il gioco con un personaggio) e poi devi settare la "tran-

sformation damage" allo 0%. A questo punto, quando durante il match raccogli tre gioielli e una volta che ti trasformi, non usare nessun attacco e lancia solo i tuoi oggetti. In questo modo diventi invincibile.

### TRICK STYLE

Devi inserire uno dei seguenti codici nell'apposita opzione CHEAT.
tearound – Vittoria automatica.
iwish – Avrai un po' di tempo in più a disposizione.
inflatedego – I personaggi avranno delle grosse teste.
travolta - Alcuni Power-up.

### EXPENDABLE

In ognuna delle seguenti gabole devi prima di tutto mettere in pausa il gioco e poi premere i tasti relativi al trucco da attivare.
Visualizza i crediti – A, B, Sinistra, A, B, Destra, B, A, Giu, Trigger di destra.
Vite extra – A, B, X, Y, Trigger di sinistra, Trigger di destra, Su, Giu, Sinistra, Destra.
Granate – Giu, Giu, Giu, Giu, Giu, Su, Su, Su, Su, Trigger di destra.
Vittoria istantanea – Trigger di sinistra, Trigger di destra, Trigger di sinistra, Trigger di destra, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Y e X.
Seleziona il livello – Su, Giu, Su, Giu, Su, Giu, Sinistra, Destra, Destra e Y.
Scudi – Y, Y, X, X, Trigger di sinistra, Trigger di destra, Giu, Giu, Su e Su.
Invincibilità e tutte le armi – Su, Giu, Sinistra, Destra, Trigger di sinistra, Trigger di destra, Sinistra, Destra e Start.

### NBA 2K

Alcune gabole da inserire nella schermata dei codici.
SQUISHY - Giocatori in due dimensioni.
BIGFOOT - Giocatori con grandi piedi.
FATHEAD - Grandi teste.
COACHCOUCH - Il Coach va in panico.
DOUGHBOY - Giocatori grassi.
MONSTER - Giocatori larghi.
DEVDUDES - Abilita le squadre: NBA 2K, Sega Sports e Sega.
LITTLEGUY - Giocatori molto piccoli.
Se vai in qualsiasi schermata esclusa quella principale e aspetti un po', si attiverà un screen saver.

### SLAVE ZERO

Per ottenere l'invincibilità e munizioni infinite il primo giocatore deve premere il tasto L , R, e il tasto B del secondo controller. Se lo ripeti disabiliterai l'invincibilità e le munizioni infinite.

DREAMCAST

Presentiamo qualche piccolo trucco su come utilizzare il proprio Dreamcast con Internet.
Se stai scaricando qualcosa e la console ci mette troppo tempo o si blocca, basta premere i tasti X+Y+A+B+START per resettare la connessione ad Internet e ricominciare dall'inizio.
NB: Questo non danneggia la memoria interna.
Per resettare la memoria interna devi seguire questi procedimenti:

1 Inserire il CD del Web Browser.
2 Connettere un solo con troller nello slot B e tenere premuti i tasti B e X.
3 Continuare a tener premuti i tasti sopracitati finchè non appare il login del Web Browser.

Per resettare qualsiasi gioco basta seguire il procedimento della connessione ad Internet.

### READY 2 RUMBLE

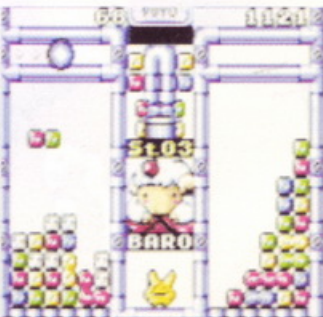
Per cambiare i calzoni a uno dei pugili devi premere X+Y nella schermata di selezione.
Se cambi l'orologio interno come 25 Dicembre o 31 Ottobre gli scenari cambieranno.
Metti il cd del gioco su un lettore CD di un PC: troverai una cartella intitolata "extra" da cui potrai trovare tanti wallpaper con cui rallegrare Windows 95/98.
Per abilitare la classe bronzo devi inserire come nome "Rumble Power".
Per disabilitare la classe d'argento devi inserire "Rumble Bumble", per la classe d'oro "Mosma!" e infine, per la classe campioni "Pod 5!".
Quest'ultimo abiliterà anche tutti i combattenti nascosti.

## NEO GEO POCKET

### SAMURAI SPIRITS

Per utilizzare Shiki segui le seguenti istruzioni: posiziona il cursore nell'icona "Random Select" e premi Su, Su, Giu, Giu, Su, Giu, Giu. Shiki apparirà su "Random Select".
Se invece preferisci Zankuro devi premere (sempre posizionando il cursore su "Random Select"): Giu, Giu, Su, Su, Giu, Su, Su. Anche questo personaggio apparirà su "Random Select".

### PUYO PUYO

Premere A+B per scegliere la modalità opzioni, poi seleziona "Game Setting" e "Custom" per far apparire una nuova opzione chiamata "Special Custom". A questo punto se cambi il valore di "Person" a zero avrai una modalità CPU vs CPU.

### KINGS OF FIGHTERS R-1

Se finisci il gioco almeno una volta quando vai su SETTINGS potrai selezionare il livello di partenza.
Infine, per utilizzare la versione classica di Kyo devi semplicemente selezionarlo utilizzando il pulsante OPTION.

## GAME BOY COLOR

### MEN IN BLACK

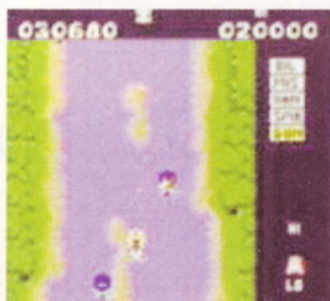
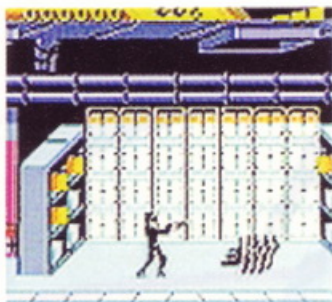
I codici per i diversi livelli:

| | |
|---|---|
| 2 | 2710. |
| 3 | 1807. |
| 4 | 0309. |
| 5 | 2705. |
| 6 | 3107. |

Per vedere la fine inserite come password 1943.

### SPACE INVADERS

Per questo gioco che ha letteralmente fatto la storia non possiamo che inchinarci con rispetto e offrire a voi questi trucchi da trattare con cura e parsimonia.
Per chi volesse godersi la versione originale deve inserire "CLSS1281999DBM" come password.
Abbiamo inoltre le varie password per i diversi livelli:
Venere - RTJN PBKC X2RJPW
Terra - WWYX TC2N QW79VY
Marte - ?WZ4 VCLN 4W81V?
Giove - RSSN 3QJ7 8?GJMC
Saturno - WSPZ MSO8 N?H8NF
Urano - CV1? QWKG J3X8R5
Nettuno - HV27 RW1G N3YOR7

ARCADE MODE

Plutone - V7H RCLH S3ZSR9
Il mondo degli alieni RV8R RC2H X3?RJC

### TOY STORY 2

Ecco i codici per i diversi livelli:

| | |
|---|---|
| 2 | PBPP |
| 3 | BJWJ |
| 4 | PJBW |
| 5 | WBPP* |
| 6 | WBPP |
| 7 | JBPJ* |
| 8 | JBPJ |
| 9 | JJWW |
| 10 | PBWJ |
| 11 | BPWW |

I livelli 5 e 7 sono livelli bonus.

### SPY HUNTER

Devi andare nella schermata di selezione del gioco e premere:
Per ottenere vite infinite - Su, Giu, Sinistra, Destra, Su, Giu, Sinistra, Destra, Su, Sinistra, Giu, A
Oppure, sempre nella stessa videata:
Per ottenere armi infinite - Su, Giu, Sinistra, Destra, Su, Giu, Sinistra, Destra, Su, Sinistra, Giu, B.

## PC WIN

### SEPTERRA CORE

Durante il gioco premi INVIO e inserisci uno dei seguenti codici:
alchemy - 9.999.999 monete d'oro.
potionsnlotions - Tutte le pozioni.
alreadydead - Invincibilità.
abracadabra - Infinita mana e incantesimi.
nahkranoth - Con un colpo ucciderai qualsiasi nemico.

### ROLLER COASTER TYCOON

Se clicchi su una persona e la rinomini con "Bill Gates" riceverai 10.000 crediti in più. Questo trucco può essere usato solo una volta al mese.
Se chiami un'ospite del tuo parco come "John Bibrough", ogni volta premerai il tasto L, la reputazione del parco verrà incrementata.
Se rinomini un'ospite come "Melanie Warn", questa sorriderà a tutte le altre persone rendendole felici.
Prova a rinominare una persona con "John Mace". Tutti gli ospiti pagheranno il doppio rispetto al normale.
Infine, se rinomini un'ospite come "Richard Tan", questi si metterà a rubare soldi agli altri.

### MORTYR

Aprite la console col tasto "\" e digitate:
prezes - Invincibilità.
wp - Ottieni tutte le armi.
goto## - Salti al livello ## (da 1 a 26).
did - Visualizza il frame rate.
diz - Nasconde il frame rate.

### HALFLIFE: OPPOSING FORCE

Fai partire il gioco con la linea di comando
hl.exe -dev -console -game gearbox
Durante il gioco premendo "\" potrai aprire la console.
Ecco alcuni codici da inserire nella console.
god - Invincibilità.
map nome - Salvi alla mappa <nomemappa>.
give oggetto - Ottieni l'oggetto <nomeoggetto>.
impulse 101 - Armi e munizioni sono a tua disposizione.
noclip - Potrai passare attraverso i muri e volare.

### ASTROROCK 2000

Anche qua abbiamo alcuni codici da inserire durante il gioco.
togotforme - Selezioni il livello di partenza.
morebullets - Sparerai molto velocemente.
fps - Visualizza il frame rate.
kickass - Tutte le armi.
outofbubblegun - Ottieni il BFPG9000

### INDIANA JONES AD THE INFERNAL MACHINE

Questi codici funzionano solo nella verione completa.
Premi F10 e inserisci uno dei seguenti codici.
urgon_elsa - Ottieni armi.
talkit_marion on - Invincibilità.
nub_willie - Visualizza un consiglio.
arerim_sophia - Ottieni oggetti con cui ripristinare la salute.

### STRATOSPHERE

Dovete inserire i seguenti codici durante una partita in modalità singolo giocatore.
@TECNO FREAKS - Incrementa il livello di tecnologia.
@I GOTTA SEE MORE - Il radar aumenta la propria portata.
@ELECTRONICS ARE FLOWING - Energia super.
@BUILD ME A SHAKE - Velocità di costruzione aumentata.
@ROCKETS RED GLARE - Le armi fanno molto più male.
@WEASEL WEASEL WEASEL - Salta alla prossima missione.

### MASTER OF ORION 2

Devi tenere premuto il tasto ALT e nello stesso tempo inserire uno dei seguenti codici:
MENLO - Termina la ricerca corrente.
CRUNCH - Termina la struttura nella tua colonia.
CANBONLY1 - Gli avversari comandati dal computer muovono guerra contro di te.
EINSTEIN - Guadagni conoscenza in ogni applicazione della ricerca esclusa

la ricerca avanzata.

### UNREAL TOURNAMENT

Apri la console durante una partita a singolo giocatore e inserisci "IAMTHEONE" (senza apici) per attivare i trucchi.
Sempre nella console devi inserire:
ADDBOTS # - Aumenta il numero di bot all'ammontare stabilito da #.
LOADED – Tutte le armi.
ALLAMMO – 999 munizioni e tutte le armi.
FLY – Potrai volare (per disabilitarlo digitare WALK).
PLAYERSONLY – Freeza gli altri giocatori.
GOD – Invincibilità.
BEHINDVIEW1 – Visuale in terza persona (BEHINDVIEW0 per disattivare).

### QUAKE 3 ARENA

Ognuno di questi codici deve essere inserito nella console.
/god – Invincibilità.
/give all – Tutte le armi e munizioni.
/give health – Recuperi salute.
/give ammo – Munizioni.
/give quad damage – Indovinate un po' ?

Escamotage aspetta il vostro contributo! Come qualsiasi zona dei trucchi di ogni rivista di videogiochi, la funzione del lettore "ideale" è quella di collaborare con il valente gestore della stessa. Avete finito Gran Turismo una quarantina di volte e volete comunicare al mondo qualche incredibile gabola di cui solo voi siete a conoscenza?
Non esitate a contattarci tramite gli indirizzi forniti.
Allo stesso modo, il vostro passatempo preferito è quello di arrovellarvi con gli editor esadecimali dei giochi per PC... non fatevi scrupolo, siamo qua per questo!

# ARCADE MODE

**Torna l'appuntamento mensile con la rubrica di J tutta dedicata ai coin-op. Lo schema base della sezione viene leggermente modificato, questo mese, per dedicare più spazio a un approfondimento dedicato ad alcuni tra i più promettenti picchiaduro dell'immediato futuro. Nella sezione news ampio spazio alle novità in casa Sega, con Virtua NBA in arrivo, senza tralasciare le prime indiscrezioni inerenti a Power Stone 2 e tanto, tanto altro ancore. Inserite il gettone e buttatevi nella lettura approfondita delle prossime due pagine.**

## NEWS ZONE

Le uscite che dovrebbero ravvivare le sale nei primi mesi dell'anno sono davvero tantissime, partiamo da *Dead Or Alive Millenium*, una versione riveduta e corretta del recente coin op della Tecmo. Pare che siano stati aggiunti vari miglioramenti dal punto di vista grafico aumentando l'impatto di quello che era già stato definito il picchiaduro più spettacolare della stagione.
Passando ad altro, la Sega, non contenta di aver monopolizzato il mercato dei titoli "calcistici" con la saga di *Virtua Striker*, sta per pubblicare *Virtua NBA*, con la promessa di ravvivare un genere che, dai tempi di *NBA Jam*, non è più riuscito a decollare.
Non sono state rilasciate informazioni sulla scheda su cui dovrebbe girare il nuovo "Virtua", tuttavia è presumibile che si tratti del Naomi o dell'Hikaru, anche considerando che la Model 4 dovrebbe essere completata durante il periodo estivo.
Sempre per Naomi è in fase avanzata di sviluppo un quiz game basato sul manga Ah My Goddess di Kosuke Fujishima, capace di distinguersi da subito per la pessima realizzazione delle schermate in grafica poligonale che fanno rimpiangere la mancanza di qualche immagine in bitmap.
Una delle notizie più interessanti del mese sono alcuni dettagli riguardanti *Power Stone 2* che, da gioco a due giocatori, passerà al supporto a quattro, per la gioia dei fan del primo episodio. Nel cabinato sarà presente anche uno slot per VMS per passare dati dal coin op alla futura versione Dreamcast.
La Namco nel frattempo continua a sviluppare giochi sulla scheda System 12 come il gioco di baseball *World Stadium 2000* e *Aqua Rush* che, nonostante il nome, altro non è che un action puzzle game. Molto più interessante l'annuncio ufficiale secondo il quale il team che ha realizzato *Soul Calibur* starebbe programmando un nuovo gioco, notizia seguita da una serie di voci non confermate su un possibile sequel del suddetto su Naomi.
Dai tempi del primo *Soul Edge* la saga non è propriamente popolarissima nelle sale giochi, tuttavia con la spinta data dalla versione Dreamcast (che ha venduto più di un milione di copie, per la cronaca) del secondo episodio i risultati di un possibile terzo potrebbero risultare decisamente migliori. Visto che siamo in tema di voci di corridoio, bisogna riportare il "sussurro" che vorrebbe la Capcom, una volta terminati i progetti annunciati per il 2000, riesumare il progetto di uno shooting game da sala basato sulla saga di *Resident Evil* che però non avrebbe niente a che fare con *Bio Hazard Gun Survivor* per la Psx, essendo più simile come concept a *The House Of The Dead*.

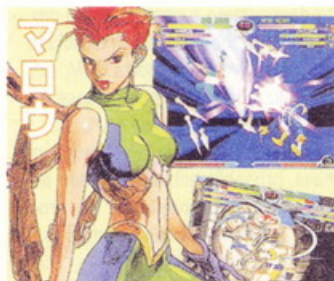
Chiudiamo la carrellata di news con il nuovo *Gauntlet: Dark Legacy* della Midway, sequel di *Gauntlet Legends*, che promette di aggiungere un maggior numero di personaggi e di livelli che di sicuro faranno piacare ai (pochi) fan di questo strano coin-op basato su una scheda che incorpora al suo interno tecnologie delle schede 3Dfx per PC.
Per concludere si vocifera l'uscita di *The King of Fighters Dream Match 2000* su Naomi l'anno prossimo. Stay tuned.

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

# FOCUS
# I PROSSIMI PICCHIADURO

**Quello dei picchiaduro è uno dei generi più popolari nelle sale giochi, vuoi per i tempi ridotti che occorrono per fare semplicemente una partita, vuoi per il tecnicismo estremo di alcuni di essi.**
**In questo numero vi forniamo una piccola panoramica dei nuovi "cassoni" che si renderanno disponibili nel primo quarto del 2000.**

## MARVEL VS CAPCOM 2

La saga dei "Versus" della Capcom è sempre stata contraddistinta da l'incredibile spettacolarità dei combattimenti e dagli assurdi crossover tra i personaggi più improbabili. In attesa di *SNK vs Capcom*, dove Ryu e soci incroceranno i guantoni con Kyo Kusangi, Terry Bogard ecc, potremo presto giocare a *Marvel*

*vs Capcom 2* che promette di essere ancora più caotico e fuori di zucca del predecessore. Tanto per cominciare saranno presenti team di tre personaggi con tanto di tag e mosse combinate senza contare il numero dei personaggi selezionabili che si preannuncia elevatissimo. La storia del gioco è tutta basata sulla ricerca della leggendaria Mythical Armor e non è ancora stato annunciato chi sarà il boss finale. Il gioco uscirà a marzo su Naomi in contemporanea con la versione Dreamcast. Ecco la descrizione di alcuni nuovi personaggi del gioco:

**RUBY HEART**
Una pirata in cerca della Mythical Armor. Ruby Heart è un personaggio introdotto appositamente in Marvel vs Capcom 2 e usa per combattere oggetti magici e armi trovate durante i suoi viaggi.

**SON SON**
SonSon è in viaggio per trovare una cura per il misterioso male che affligge la sua città e, imabattutasi in Ruby Heart si unisce a lei nella ricerca della Mythical Armor convinta che si tratti della soluzione del suo problema. SonSon era la protagonista di un gioco della Capcom per NES.

**AMINGO**
Altro personaggio originale, Amingo è alla ricerca delle cause di un vento misterioso che ha fatto "seccare" la sua gente.

**CABLE**
E' il figlio di Ciclope degli X-Men cresciuto nel futuro che usa per combattere i suoi poteri telecinetici e delle armi Hi-Tech.

**MARROW**
Una delle poche superstiti dei Morlock, dei mutanti reietti autoesiliatisi nelle fogne di New York e in seguito massacrati dai Marauder di Sinistro. Marrow attualmente fa parte degli X-Men e in combattimento usa le sue escrescenze ossee come armi alla stregua di lame.

## FATAL FURY MARK OF THE WOLVES

Ne avevamo parlato anche il mese scorso e abbiamo ciccato una recensione completa per un pelo. Per farci perdonare vi offriamo una preview completa del recente gioco della SNK che propone una nuova storyline per quella che è stata la prima saga di picchiaduro su Neo Geo. La storia è ambientata diversi anni dopo i capitoli precedenti e vede come protagonista Rock Howard, figlio del defunto Geese Howard e ora allievo Terry Bogard. Entrambi partecipano alla nuova edizione del torneo King Of Fighters (torneo che fa da sfondo non solo alla saga omonima) con lo scopo di ritrovare la madre di Rock scomparsa anni prima. Oltre a Terry Bograd non sono presenti altri personaggi ripresi dai vecchi *Fatal Fury*. Una delle aggiunte fatte al sistema di gioco riguarda l'implementazione del T.O.P. (Tactical Offensive Position) System. Si tratta di una modalità che entra in funzione quando l'energia del personaggio scende oltre un certo limite (calibrabile durante lo schermo di selezione) e che ha l'effetto di potenziare gli attacchi mentre il combattente recupera lentamente energia e può eseguire la consueta super mossa. *Fatal Fury Mark of the Wolves* presenta anche un nuovo sistema di difesa per bloccare i colpi chiamato "Just Defended" utilizzabile cambiato la difesa in attacco proprio ne momento stesso in cui arriva l'attacco, cosa piuttosto complessa visto che richiede una capacità di calcolo notevole da parte del giocatore. Graficamente il gioco appare più che notevole e l'aspetto complessivo sembra avvalorare le voci secondo le quali nell'hardware della schda Neo Geo erano state inserite componenti aggiuntive per aumentare l'appeal grafico del titolo. *Fatal Fury Mark of the Wolves* dovrebbe essere disponibile nelle sale proprio mentre state leggendo queste righe e, sicuramente, merita un paio di gettoni.

## GUILTY GEAR 2

*Guilty Gear* è stato uno dei picchiaduro più spettacolari usciti su Psx e ciò che di più incredibile c'era si legava alla casa sviluppatrice del gioco, che era, infatti, la misconosciuta Arc System Works. Nonostante alcune sbavature come alcune mosse in grado di uccidere, infatti, con un colpo solo l'avversario, anche dal punto di vista del gameplay il gioco si difendeva più che bene e tutti si aspettavano che prima o poi ne sarebbe uscito un sequel. Ebbene, il momento di *Guilty Gear 2* è arrivato, ma su un formato diverso da quello del primo episodio, ovvero il Naomi, la scheda coin op basata sull'hardware del Dreamcast che ha letteralmente invaso le sale giochi negli ultimi mesi. Già a metà della programmazione erano stati disegnati ben 7500 fotogrammi che andranno a comporre le animazioni dei personaggi e la risoluzione degli stessi è ampiamente superiore rispetto ai giochi della Capcom basati sulla CPS3, vertice della produzione di picchiaduro in 2D per le sale giochi. Le mosse killer stavolta saranno opzionali e non dovrebbero essere un peso per il sistema di gioco, mentre altre modalità e opzioni non sono ancora state annunciate così come la data di uscita definitiva. Quel che è quasi certo è che *Guilty Gear 2* setterà nuovi standard grafici nei picchiaduro bidimensionali e molti operatori del settore sono curiosi riguardo al successo che potrebbe avere una volta introdotto sul mercato.

NINTENDO 64

di Mattia Ravanelli zave@edmaster.it

## STINGRAY 64

**PRODUTTORE: GUILLEMOT**

Dalla Guillemot, l'ormai famoso franchise dedicato alle periferiche di gioco sotto la grande Ubi Soft, arriva un pacchetto "tutto compreso" per Nintendo 64 e si tratta, al pari del volante Ferrari dello scorso mese, di un'ottima offerta.

Il Trilogy 64 offre un joypad, una Memory Card da 1MB e uno Shock Pack a due differenti velocità.

Il joypad si rivela estremamente simile allo Stingray 64 analizzato lo scorso mese (Thrustmaster): per quel che riguarda la particolarità dello stick analogico, è più rigido del normale.

Il pad offre dei pulsanti in gomma comodi e dall'ottima risposta, da sottolineare la grandezza al di fuori del normale dei tasti C, per renderli maggiormente utilizzabili come tasti veri e propri e in tutto e per tutto al pari degli altri già presenti. La croce direzionale svolge senza troppi problemi il suo lavoro, ma gioca un ruolo di secondo piano in un pad per Nintendo 64, dato lo scarso utilizzo della stessa nella stragrande maggioranza dei giochi per la console Nintendo. Come già detto, invece, lo stick analogico si rivela leggermente più rigido del normale, rendendolo un buon acquisto per quel che riguarda i giochi di guida o le simulazioni in generale, ma meno consigliabile per titoli sullo stile di *Mario 64* o *Zelda: Ocarina of Time*, in cui possono farsi vivi problemi di "sovraccaricamento" del muscolo del pollice, che tende ad affaticarsi oltremodo.

La Memory Card all'interno del pacchetto è una comune Memory Card, senza infamia e senza lode: nessuna funzione particolare, capienza standard ma buona affidabilità, e in oltre due mesi di utilizzo non ha perso neanche un salvataggio (e le nostre partite a *Beetle Adventure Racing* possono proseguire senza grosse defaillance). L'ultimo componente del pacchetto è lo Shock Pack.

Il piccolo pezzo di plastica rigida (tutte e tre le periferiche sono comunque realizzate con ottima componentistica che gli conferisce una sensazione di solidità piuttosto marcata) si va a infilare ovviamente nello slot del joypad Nintendo e offre due diversi tipi di vibrazione (che variano per intensità e che possono essere selezionate grazie a una levetta posta sullo stesso Shock Pack) ed è alimentato da due pile stilo AAA, che vengono fornite all'interno della confezione e che necessitano di un'innumerevole quantità di ore di gioco prima di esalare l'ultimo respiro.

Lo Shock Pack si è ben comportato con qualsiasi titolo provato, il già citato *Beetle Adventure Racing*, ma anche *Zelda: Ocarina of Time*. Il Trilogy 64 può quindi essere consigliato più o meno senza riserve a tutti gli utenti Nintendo 64, precisando che la particolare conformazione dello stick analogico del joypad potrebbe però risultare fastidiosa a chi è dotato di un pollice non troppo corpulento o, comunque, è solito passare i suoi pomeriggi di gioco con Mario, Banjo, Donkey Kong e compagnia bella.

## DEXDRIVE

**PRODUTTORE: INTERACT**

Dopo l'ottimo successo riscosso dal Dex Drive su PlayStation, la periferica in grado di rendere i vostri salvataggi uguali a dei comunissimi file per computer, la InterAct decide di commercializzarne anche la versione per Nintendo 64. La meccanica di funzionamento è identica alla controparte per la console Sony: il Dex Drive si presenta come un piccolo aggeggio dalle forme smussate e dai colori pastellosi, in grado di accogliere tra le sue amate grinfie qualsiasi cartuccia per Nintendo 64. La particolarità (e la funzione base) del prodotto InterAct (peraltro già scopiazzato, in meglio e in peggio, da diverse altre case produttrici) è data dal poter collegare il Dex Drive a un qualsiasi computer, tramite una comune porta COM, per poi tradurre i salvataggi in file comunissimi, trasportabili tramite dischetti o e-mail, per non parlare della possibilità di immagazzinarli sul proprio Hard Disk, svuotando la Memory Card e rendendo virtualmente infinita anche la più misera Card da 1 Mb. I salvataggi occupano su Hard Disk poche decine di kappa, e l'invio tramite posta elettronica è quindi questione di pochi attimi, rendendo il Dex Drive un prodotto davvero intrigante per chi è solito navigare in Internet e conosce un buon numero di amici con cui scambiare i propri salvataggi. Ma anche per i più solitari giocatori il Dex Drive risulta un acquisto decisamente azzeccato, perlomeno se si possiede un collegamento a Internet. Non sono pochi, infatti, i siti Internet (compreso quello della stessa InterAct, www.interact.com) che ospitano decine e decine di salvataggi, in grado di aiutare il più disperato degli avventurieri in una complicata zona di *Zelda*, per non parlare della possibilità di ottenere etti ed etti di squadre segrete o aggiornate per *International Superstar Soccer '98* e quant'altro vi possa venire in mente.

Il Dex Drive viene commercializzato con un apposito software, contenuto su due comodi dischetti da 1.44, che permette di gestire al meglio le proprie Memory Card. I file si mantengono praticamente sempre inalterati e durante le settimane di prova del Dex Drive, neanche un singolo file è andato danneggiato o perso. L'unico problema potrebbe risiedere nell'utilizzo del Dex Drive di una porta COM, per chi utilizza la stessa per il Mouse e non possiede una presa PS/2. La scarsa reperibilità della periferica in Italia, probabilmente può portare a cercare il DD in un qualche sito americano, se non addirittura tramite lo stesso sito della InterAct.

Se siete dei fan della Ferrari, ora potrete emulare schumy anche sulla vostra Psx.

PLAYSTATION

di Oliviero Pari nimrod@edmaster.it

## SHOCK 2 RACING WHEEL

**PRODUTTORE: GUILLEMOT**

La Ubi Soft, probabilmente in virtù della succulenta licenza Ferrari che è riuscita ad ottenere, ha deciso di rendere accessibile il Shock 2 Racing Wheel ai possessori di qualunque tra le piattaforme di gioco più affermate del momento; di conseguenza, oltre a essere disponibile per Nintendo64 (andate a vedere la recensione ad opera del Ravanelli sul primo numero di J) e per PC, questo buon volante non poteva esimersi dal rendere i suoi servigi alla console più famosa del mondo, la PlayStation. La periferica Ubi Soft è dotata di una solida base da applicare al tavolo tramite una serie di ventose potentissime che svolgono appieno il loro lavoro, anzi, sono fin troppo brave nel loro compito perché, nel momento in cui si vuole togliere il volante dal tavolo, è necessario ricorrere ad una forza a dir poco erculea. Ad ogni modo, una volta cominciato a giocare si rimane senza dubbio soddisfatti delle prestazioni dello Shock 2 Racing Wheel, che si dimostra molto robusto e dotato di un prepotente ritorno alla posizione originaria una volta terminata la curva; l'unico difetto risiede in una lieve tendenza a sottosterzare, che può comunque essere risolta navigando un po' nel menù dei settaggi del volante presente in ogni gioco di guida degno di tale nome. Per quanto riguarda il cambio, la Ubi Soft ha optato per un cambio a farfalla (con la licenza Ferrari in mano si poteva forse fare altrimenti?) comodamente raggiungibile anche tenendo saldamente il volante e, dopo un paio di partite, cambiare diviene facile e intuitivo. Ovviamente, non possono mancare in un volante di questo calibro le vibrazioni che risultano essere

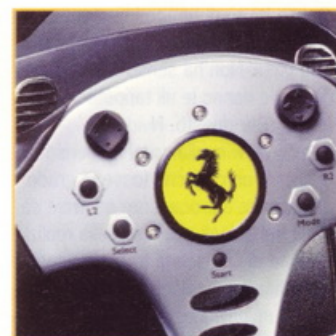
massicce, grazie al potente motorino posto nella robusta struttura a cui il volante è attaccato. Tirando le somme, l'ultimo volante Ubi Soft è sicuramente uno dei migliori disponibili per PlayStation, se non il migliore; le uniche pecche risiedono nel prezzo, superiore alle centomila, e nella totale impossibilità di utilizzare la periferica per giochi che non siano di guida per la presenza di uno stick analogico (invece di una croce direzionale), ottimo per navigare nei menù, ma non altrettanto valido nel momento in cui lo si dovrebbe utilizzare per giocare.

## DARK RUMBLE

**PRODUTTORE: CTO**

La PlayStation ha avuto una diffusione notevole ed è quindi giusto che sia disponibile un altissimo numero di periferiche per questa console; tuttavia, nonostante questa grande abbondanza, non ci era mai capitato di dover sconsigliare un Pad, ma questo è purtroppo il caso del Dark Rumble.

Prodotto dalla CTO, noto distributore nostrano di videogiochi e prodotti legati al divertimento elettronico, il Pad si presenta piacevole da guardare con tutte le forme smussate e arrotondate e con le varie accattivanti colorazioni. I problemi non nascono neppure quando il Dark Rumble viene impugnato, visto che le mani ben si adattano alle sue forme arrotondate e difficilmente il Pad sfugge dalla presa durante il gioco. Purtroppo per la periferica CTO, il valore di un Pad non si giudica solamente dalla comodità con cui lo si può impugnare, ma il giudizio deriva soprattutto dalla risposta ai comandi che il giocatore impartisce durante il gioco e qui il Dark Rumble si rivela a tratti lacunoso... Infatti giocare con la croce direzionale risulta un'impresa assai ardua, perché spesso rimane insensibile ai nostri comandi, il che alla lunga (ma anche in breve tempo) diviene piuttosto scocciante: se ad esempio si utilizza la croce per una partita a *ISS Pro*, le pene da pagare sono la continua perdita di palloni e un tremendo mal di pollice dovuto alla multipla ripetizione della pressione della dire-

zione desiderata. Il discorso risulta leggermente più confortante se si utilizza invece lo stick analogico, anche se è opportuno sottolineare che non è molto sensibile ai nostri comandi, perdendo quindi la sua prerogativa analogica, ma svolge comunque il suo dovere quando non è necessario modulare la velocità della camminata o della corsa. Il nostro consiglio, nel caso in cui qualcuno voglia comprare il Dark Rumble, è quello di attaccare un'altra decina di migliaia di lire a quelle necessarie per comprarlo e di puntare diretti verso un classico, ma sempre validissimo, Dual Shock.

PC

di Simone Soletta sole@mindless.com

# 3D BLASTER ANNIHILATOR

## PRODUTTORE: CREATIVE LABS.

I più attenti non si saranno lasciati sfuggire, negli ultimi mesi, il gran parlare che è stato fatto a proposito del nuovo chip grafico prodotto da Nvidia, prima chiamato esoticamente *NV10* e poi malamente commercializzato col triste nome di *GeForce 256*. In ogni caso, le schede basate su questo nuovo chip promettono mirabilie. Noi di J abbiamo potuto provare la *3D Blaster Annihilator*, l'integrazione di Creative Labs di questo nuovo, potentissimo chip.

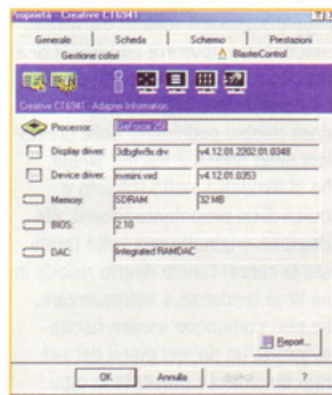
## GPU O NON GPU?

*Graphics Processing Unit*. Durante un'affollata conferenza stampa, tenutasi il settembre scorso, uno dei responsabili del settore tecnico di Creative Labs spiegava: "che senso ha, al giorno d'oggi, progettare schede video che dipendano in maniera pesante dalla CPU centrale? La potenza dei processori centrali raddoppia in pratica ogni anno, mentre nello stesso lasso di tempo la potenza delle schede video cresce di circa otto volte! Non ha senso creare prodotti che hanno le ali tappate in partenza". Per questo, Nvidia (http://www.nvidia.com) ha pensato di creare un chip che fosse in grado di sgravare il processore centrale da molti dei calcoli necessari alla realizzazione di una scena tridimensionale. In particolare i calcoli di trasformazione e illuminazione, gravosissimi in termini di prestazioni, sono stati fino ad oggi affidati ai nostri Pentium, Athlon o K6. Nvidia ha pensato che sarebbe stato possibile far svolgere questo genere di calcoli al chip grafico, liberando la CPU e permettendole di dedicarsi ad altro. E, a giudicare da quello che abbiamo potuto vedere, il sistema funziona perfettamente...

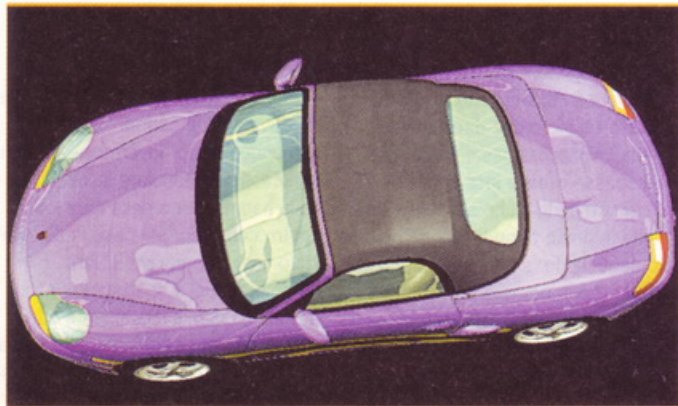
Del resto, a pensarci, è la stessa filosofia con cui venne progettato un certo *Amiga* qualche lustro fa!

## LA SCHEDA

La *3D Blaster Annihilator* è una scheda AGP che nasce con 32 Mb di SDRam a 5 nanosecondi. Non presenta uscite TV o altre caratteristiche multimediali.

Installata nel nostro PC si è rivelata immediatamente stabile ed efficace, sia con i driver prodotti da Creative Labs, sia con i reference "Detonator". In 2D si comporta egregiamente, pur senza raggiungere livelli di eccellenza propri di schede concorrenti, ma è ovvio che noi giocatori ci aspettiamo moltissimo dal punto di vista dell'accelerazione tridimensionale. Da questo punto di vista la scheda può, al momento, far solo intravedere le sue grandi possibilità, a causa della mancanza di titoli appositamente sviluppati per questo chipset. La scheda, infatti, è in grado di renderizzare senza perdita di velocità scene tridimensionali estremamente più dettagliate di quelle che siamo abituati a vedere: nelle demo fornite è impressionante notare come un modello costituito da oltre centomila poligoni, illuminato dinamicamente e con mappe di riflessione possa muoversi in tempo reale senza apparenti indecisioni. A J siamo poco propensi a utilizzare benchmark per comparare le prestazioni tra le schede grafiche e questo caso avvalora la nostra scelta: non esiste al momento un gioco che possa essere preso come campione indicativo per testare la Annihilator, e quindi ogni discorso sul frame rate sarebbe inutile. Possiamo dire, però, che utilizzando *Quake 3* ci si accorge che le prestazioni velocistiche della scheda non sono poi incredibili, visto che non ci si discosta molto dalle vette raggiunte dal predecessore

*TNT2Ultra*. Non è comunque corretto, ripetiamo, ragionare in termini di prestazioni allo stato attuale considerando che, sulla carta, la *Annihilator* sarebbe in grado di muovere un numero incredibilmente maggiore di poligoni alla medesima velocità.

## COMPRARE O NON COMPRARE?

Beh, al momento l'acquisto di una scheda del genere potrebbe apparire affrettato per chi fosse già in possesso di una scheda molto performante. Allo stato attuale l'incremento di prestazioni è minimo. Però la *Annihilator* è sicuramente consigliabile per tutti gli altri, quelli che devono aggiornare il PC e preferiscono spendere qualcosa in più per aggiudicarsi un'acceleratore che presenta caratteristiche veramente innovative.

Nella pagina a fianco, Batteria: Sembra quasi di poterla suonare. - Gef00: un dettaglio delle impostazioni avanzate del driver
Porsche: Un gioco con un dettaglio così elevato? Un sogno che potrebbe presto essere realtà

di Mattia Ravanelli zave@edmaster.it

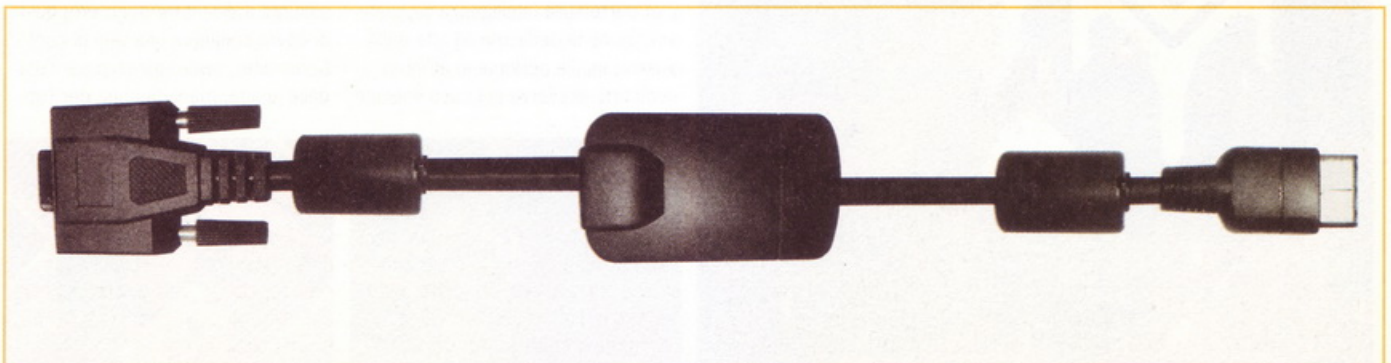
## DREAMCAST GUN

**PRODUTTORE: SEGA**

Come avrete notato dalla recensione di *The House of the Dead 2*, anche la Dreamcast Gun ha fatto il suo approdo nel Bel Paese, più precisamente nell'intero mercato PAL. Il prezzo a cui viene venduto il pacchetto gioco + pistola (dalle 139.000 lire in su) rende l'acquisto un piatto a cui è difficile resistere. Ma come si è dimostrata la tanto criticata Dreamcast Gun alla prova dei fatti?
Difficile dirlo, mettiamo subito in chiaro un aspetto: il problema riscontrato è quello della scarsa precisione della pistola, la fonte del problema è di difficile intuizione, dato che lo stesso difetto lo si riscontra nelle pistole Interact e MadCatz (che analizzeremo in futuro).
Dunque, prima di passare a una descrizione vera e propria della pistola, vi consigliamo di provare tale gingillo e *The House of The Dead 2* su diverse televisioni, e possibilmente riducendo al minimo le luci che stanno attorno al televisore e nella stanza da gioco: i risultati dovrebbero essere immediatamente visibili nello schermo della calibrazione.
Dotata di un design piuttosto futuristico, la Dreamcast Gun offre una salda impugnatura e una gestione delle distanze del grilletto che permette a ogni tipo di mano di utilizzarla al meglio. Il pollice va a posarsi in modo naturale e comodo su una croce direzionale posta in un'incavatura sopra l'impugnatura, attorniata da due pulsanti (Start e B). Sopra di essa, si trova il vano per inserire la VMU. Il grilletto dimostra avere un'ottima risposta e la leggerezza della pistola non rende mai pesante dover continuamente puntare fuori dallo schermo per rifare il pieno di pallottole. La particolare conformazione della canna rende comodo il posizionamento di una seconda mano (se si vuole) per prendere meglio la mira o tener salda la presa. Insomma, un buon acquisto; il problema del puntamento rimane legato a qualche sconosciuto dettaglio interno del Dreamcast e dell'uscita video con buona probabilità ma ripetiamo provate il gioco su più televisioni e... a luci spente sempre, anche di giorno!

## VGA-BOX CABLE

**PRODUTTORE: HONG KONG**

Una delle scelte opinabili nel lancio del Dreamcast PAL è stata quella di inserire un cavo RF come cavo video in dotazione.
La scelta è apparsa quantomeno anacronistica ed è indubbio che tutti i possessori di un Dreamcast siano corsi a comprarsi un cavo Scart-RGB, decisamente di livello superiore per qualità dell'immagine, nitidezza e resa dei colori. Ma c'è una scelta ancora migliore, quella di rivolgersi a un VGA-Box, ovvero un cavo che permette a un Dreamcast di essere collegato a un qualsiasi monitor VGA di un computer.
Se avete un Dreamcast e un computer con un monitor perlomeno decente e per voi giocare significa voler ricercare sempre la miglior soluzione, avete trovato il binomio perfetto. Se pensate che il DC faccia già la sua brava figura su di un televisore (magari un bello scatolone da 25 e passa pollici), allora non avete ancora avuto modo di provare il VGA-Box. La qualità dell'immagine migliora sensibilmente, per utilizzare un eufemismo, portandovi a riscoprire letteralmente dei giochi che magari avevano smesso di esercitare quel fascino sottile dovuto alla grafica.
La definizione, la pulizia dei colori e la vivacità e nitidezza degli stessi è davvero impareggiabile.
Provato con *Soul Calibur*, ha giustamente goduto di grandi attenzioni, così come *Sega Rally 2* e *House of the Dead 2*. Non tutti i giochi del Dreamcast, però, sono realizzati in modo da essere compatibili con il VGA-Box: bisogna quindi sempre dare un'occhiata alle icone delle specifiche di compatibilità che compaiono sul retro delle confezioni dei giochi. Da parte sua questo VGA-Box Cable, che sottolineiamo non essere quello ufficiale Sega, è risultato totalmente compatibile con il 100% dei monitor su cui è stato testato (quattro).
Il prezzo piuttosto contenuto (69.000 lire), anche rispetto a quello ufficiale, lo rende davvero un'opzione d'obbligo per tutti gli amanti del bel gioco.
L'unico appunto che è possibile muovere è quello inerente alla lunghezza estremamente ridotta del cavo, soli 30 cm, ma si tratta probabilmente di una scelta operata per mantenere inalterata la qualità visiva.
Il VGA-Box Cable Hong Kong è reperibile presso Net-Game (Milano – 02/2667349) che vende anche tramite corrispondenza, quindi non dovrebbero esistere problemi per averlo.

# MULTIPLAYER.PAD

**Nello scorso numero di Joypad avevamo introdotto il magico mondo di *Ultima on Line*: alcuni di voi si saranno certamente incuriositi o saranno rimasti affascinati da tale gioco e vorrebbero sapere come iniziare la propria personale avventura nel regno di Lord British. J continua il corso di "preparazione" al Gioco On Line...**

## Una nuova febbre tra i netgamers italiani 2ª PARTE

Eccoci di ritorno per dare alcune dritte in modo da facilitarvi il compito nei primi giorni di vita virtuale. Specifichiamo subito che ci basiamo sull'esperienza personale acquisita da mesi di gioco sul server italiano non ufficiale Moon, nonché ovviamente dalla quantità gigantesca di informazioni presenti in rete.
I primi dubbi potrebbero assalirvi da subito: creare il personaggio, ok, ma a parte le caratteristiche fisiche e somatiche, (come sesso, colore della pelle e acconciatura), vi verrà chiesto come distribuire le stats principali: Strenght (forza), Dexterity (destrezza) e Intelligence (ovviamente intelligenza).
La strenght oltre a quantificare la forza fisica che avrete e quindi il peso massimo che potrete portare o la forza che impiegherete nei lavori, determinerà il numero di punti ferita: per un combattente i punti ferita sono essenziali per non perire al primo attacco. Una volta colpiti la Strenght risalirà lentamente, ma dovrete attendere alcuni minuti prima di riavere il "pieno". La destrezza, sovente sottovalutata dai nuovi giocatori, è invece importantissima e determina la frequenza con la quale colpirete in combattimento: più la dex sarà alta e più basso sarà l'intervallo tra un colpo di spada ed il successivo. Infine l'intelligenza influirà sulle capacità di apprendimento e sulla possibilità di utilizzare magie: infatti, direttamente collegata all'intelligenza è la quantità di mana e ogni magia richiede una quantità di mana predeterminata. Ovviamente, dovrete avere le idee ben chiare immediatamente, in modo da creare un personaggio aderente alle vostre vocazioni; inutile distribuire, i punti iniziali in maggior parte sulla intelligenza se avete intenzione di dedicarvi all'arte della guerra; inutile perlomeno all'inizio dedicarsi alla forza nel caso vogliate diventare maghi. Passando oltre a questa decisione, un nuovo dubbio sicuramente vi assalirà: tra le centinaia di skill presenti tra *Ultima* e *Second Age* (l'espansione ufficiale), quali saranno quelle utili e quali invece da scartare a prori? E' possibile determinare il valore di tre abilità a scelta, che determineranno le caratteristiche preponderanti del vostro PG, almeno nelle fasi iniziali di gioco; tutte le altre abilità saranno assegnate in modo casuale. E' possibile scegliere anche un personaggio predefnito, che vi suggerirà automaticamente le skill migliori: vediamo comunque di dare alcuni consigli elencando le abilità principali. La maggior parte dei giocatori assurge a diventare guerriero, quindi dovrà scegliere una skill di combattimento: swordmanship per l'uso della spada, mace fighting per l'uti-

# PAD IN RETE

DI DANIELE BORGNA dax@edmaster.it

lizzo di varie mazze e martelli da guerra, archery per l'uso di archi e balestre e così via. Le altre skill di combattimento sono il fencing, con l'uso di armi piccole e veloci, e il wrestling, o combattimento a mani nude, del tutto sconsigliabile. Altre skill sono direttamente correlate all'arte della guerra: Tactics e Anatomy infuliranno sul danno arrecato al vostro avversario, mentre Parryng determinerà l'abilità nell'uso dello scudo e così via. Il mago d'altra parte dovrà essere abile nell'uso della magia, quindi Magery dovrà essere già a livelli alti sin da subito, essendo oltretutto una delle skill più lente a salire.
La via per diventare un mago è tra le più difficili, almeno all'inizio si dovrà lavorare tenendo conto del costo molto alto dei reagenti, ma una volta raggiunto un buon livello, le soddisfazioni non tarderanno a mancare, con le numerose magie che si potranno "castare".
Inizialmente potrete creare cibo, evocare demoni ed elementali, cure di diverso tipo, frecce magiche, muri di fuoco, esplosioni di vario tipo, fulmini che piombano sugli avversari, magie di paralisi e di potenziamento. Sul server troverete altre classi come quella del ladro, del minatore, del fabbro, del pescatore e del sarto.
Il giocatore alle prime armi, una volta scelta la professione che intende svolgere, può decisamente lanciarsi nel gioco: i comandi sono semplicissimi, la direzionalità viene data dal mouse, e normalmente gli atrezzi o le armi si utilizzano semplicemente equipaggiando il nostro personaggio, cliccando sull'oggetto e di seguito sull'elemento con il quale si vuole interagire. Per il taglio di alberi bisogna equipaggiarsi con l'accetta, cliccarci due volte ed una volta trasformatosi il puntatore, cliccare sull'albero: un messaggio ci informerà della riuscita o del fallimento dell'operazione.
Nei primi giorni di vita sarà consigliabile non uscire dalla città per non incappare in incontri poco piacevoli e pericolosi; una volta decisi ad avventurarvi "là fuori", sarà bene che siate equipaggiati con una buona armatura, con alcune armi. E con una cavalcatura: nella fattispecie un cavallo può andare più che bene, e al limite potrete utilizzare alcune rune in modo da teletrasportarvi velocemente via dai guai. Dopo i primi "lavoretti" comincerete a guadagnare le prime monete d'oro e, chiaramente, non dovrete tenere tutti i vostri averi nel limitato zaino, ma potrete usufruire di un conto in banca senza spese, fortunatamente, e dotato di un sistema di pagamento che funziona con tutti i venditori e che prevede la detrazione delle vostre spese direttamente dal conto stesso (un sistema molto simile all'odierno Bancomat).
Nel caso abbiate numerosi beni, potrete decidere di comprarvi una abitazione tutta vostra (dalla piccola casetta, fino al castello più grande).
L'interazione con gli altri personaggi è immediata, e vi basterà scrivere quello che volete e premere il tasto "invio": una serie di righe apparirà sopra al vostro personaggio e tutti i giocatori nelle vicinanze potrenno leggere il vostro pensiero. É possibile anche parlare in privato con un personaggio, in un modo da simulare il bisbiglio, (solo il giocatore più vicino a voi potrà vedere quello che dite). Vi renderete subito conto che è necessario parlare ai "vendor", ossia ai negozianti del regno di Britannia: per comprare sarà necessario utilizzare il comando "Buy", associato al nome del venditore, (ad esempio esclamando "Delbert buy", il buon Delbert vi farà vedere il proprio inventario con i relativi prezzi e le quantità disponibili). Comando simile è "Sell", che ovviamente serve per vendere i frutti del vostro lavoro.
E' possibile farsi insegnare alcune skill dai vendor, senza raggiungere però valori molto alti: basterà utilizzare il comando "Teach", scegliere l'arte da imparare (ad esempio "Teach Macefighting") e dare i soldi richiesti al vendor (in questo caso i soldi li dovrete avere in tasca).
Le migliaia di caratteri sin qui scritti possono servire solo per darvi una minima idea di quanto sia profondo e variegato questo gioco, dell'infinità di persone che avrete l'opportunità di conoscere on line, e delle sfide che ogni giorni vi troverete ad affrontare, delle soddisfazioni che non tarderanno sicuramente ad arrivare, assieme alla scoperta giornaliera di nuove possibilità di divertimento.

## PROSSIMAMENTE:

Dopo l'ennesima pioggia di sparatutto nel periodo a cavallo del nuovo millennio è forse giunta l'ora di tirare le somme: quale titolo è il più giocato sui server mondiali? E sui serve italiani? Una analisi dettagliata sui fenomenali pezzi da 90 dedicati al multiplayer, (*Quake 3 Arena* e *Unreal Tournament* in testa). Qualcun altro riuscirà a tenere il passo? E i famigerati bot: vera intelligenza artificiale o semplici e talvolta "scorrette" routine? Tutto questo sul prossimo numero di J.

# PAD IN RETE

**Bentornati nelle pagine che parlano di Internet e di videogiochi. Questo mese J vi porta alla scoperta dei Webring, i circoli "privati" di Internet dedicati ai singoli giochi, manifestazioni e passioni: un'autentica rete nella rete di siti amatoriali da scoprire poco per volta. Vi siete mai chiesti di che colore siano le calze di Ryu o come si chiami il beta tester capo di *Alpha Centauri*? Non preoccupatevi, c'è chi se l'è chiesto per voi. Preoccupatevi almeno per loro...**

## Un punto di partenza

**www.webring.org**

Per capire cosa si intenda per Webring, quali siano effettivamente i Webring esistenti e quali possano andare a toccare i più immediati (e disparati) interessi di ogni navigatore convinto, non c'è niente di meglio che collegarsi alla homepage ufficiale dell'organizzazione Webring. Il sito è votato alla semplicità della consultazione, apparendo allo stesso tempo piuttosto veloce e immediato, ma senza scadere nella sciatteria per quel che riguarda l'aspetto grafico.
Oltre a poter disporre liberamente di alcune pagine dedicate alla spiegazione nuda e cruda dello spirito che sta alla base dei Webring, il sito permette di cercare il proprio Webring preferito tramite un potente motore di ricerca, senza contare la possibilità di gettarsi all'interno della Directory List, ovverosia la lista completa di tutti i Webring esistenti: innumerevoli e incatalogabili, data la quantità assolutamente mastodontica, la lista non appare sempre di facile consultazione e immediata come potrebbe. Il nostro consiglio rimane quello di farsi aiutare dall'eclettico motore di ricerca, se già si ha una mezza idea di quello che potrebbe stuzzicare il nostro appetito di internauti, oppure di consultare (magna cum pazienza) la lista completa, alla ricerca del proprio Webring preferito.
Ovviamente, andrebbe spiegato esattamente cosa si intende per Webring anche a chi non ha idea di cosa possa trattarsi: J è qua per questo. Immaginate una serie infinita di siti amatoriali dedicati ai più disparati argomenti (dalla medicina applicata alla zoologia, passando naturalmente in mezzo ai videogiochi), che, invece di rimanere isolati nella loro (spesso) pochezza e (volentieri) precarietà, si legano tra di loro, auto-linkandosi, facendo pubblicità l'uno all'altro e andando a completarsi vicendevolmente. Per questo ogni sito appartenente a un Wbering offre uno spazio, solitamente a pié pagina, in cui sono disponibili i link ai siti immediatamente successivi e precedenti di quel Webring, così come la possibilità di visitare un sito a caso del gruppo.
Quali i pro e i contro dei Webring? Se da una parte (parliamo dei "pro") i Webring mantengono una freschezza, un'ingenuità (a volte) tipica delle più sfegatate fan-zine, riuscendo a coprire magari campi estremamente limitati ma con una buona dose di volontà e di perizia, dall'altra l'esistenza e la consistenza di moltissime pagine sono continuamente a rischio. La possibilità di cliccare su di un link e ritrovarsi la sempre malvoluta pagina "Error 404" (o più facilmente: pagina non esistente) è davvero frequente, così come alte sono le probabilità di ritrovarsi catapultati nel bel mezzo di un sciatto codice HTML, che tutto sembra tranne che un sito navigabile e interessante. Ma tralasciando i "difetti" congeniti di una concezione assolutamente amatoriale di Internet (che poi dovrebbe rappresentarne la vera anima), i Webring si rivelano spesso come autentiche fucine di informazioni, curiosità e novità per tutti i fan sfegatati dei più disparati videogiochi. Il prossimo passo è quello di andare a scoprire alcuni tra i più divertenti e interessanti siti inerenti ai relativi Webring, ovviamente sono solo pochissimi casi tratti dalle migliaia di siti e centinaia di Webring esistenti.

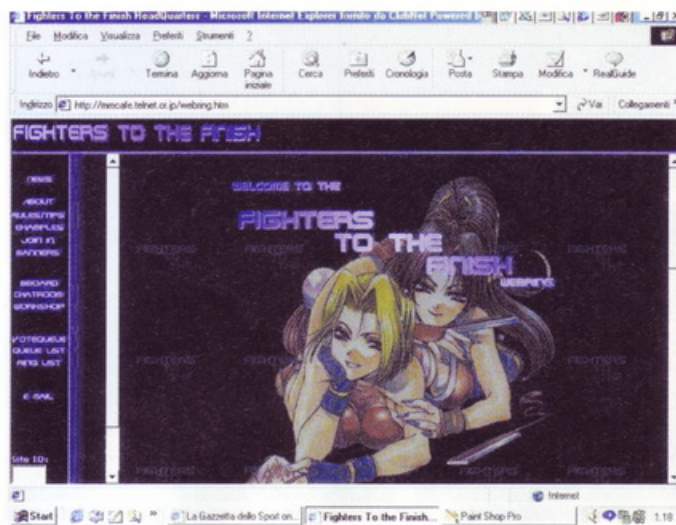
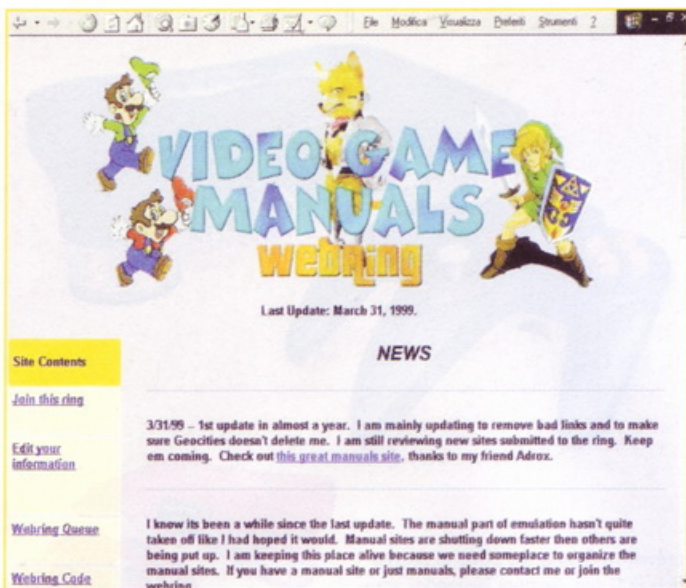
## Fighter s to the finish webring

**mmcafe.telnet.or.jp/webring.htm**

Per gli appassionati dei picchiaduro di casa SNK (ma non solo), Fighter's to the Finish è forse il miglior Webring esistente: nato come costola del celebre MadMan's Café (celebre sito di novità inerente proprio al mondo dei picchiaduro nipponici), Fighter's to the Finish lega a sé oltre 140 siti, per la stragrande maggioranza dei casi dedicati alle più famose saghe SNK come *Fatal Fury, The King of Fighters, Samurai Shodown, Art of Fighting* e così via. Non mancano pagine dedicate unicamente alla raccolta di art-fan, ovvero di illustrazioni amatoriali realizzate dai lettori e quindi riversate in codice binario nelle sezioni dei relativi siti. Spesso si tratta di vera e propria Arte Povera, anche nel senso dispregiativo del termine, ma capita comunque di imbattersi in qualche buona produzione. Altrettanto interessanti risultano i siti dedicati unicamente all'analisi chirurgica dei vari personaggi tratti dai videogiochi, con immagini, infinite liste di mosse speciali, combo e segreti da scoprire e dati anagrafici più o meno utili, ma che riescono a fare la felicità dei vari afecionados di Terry,

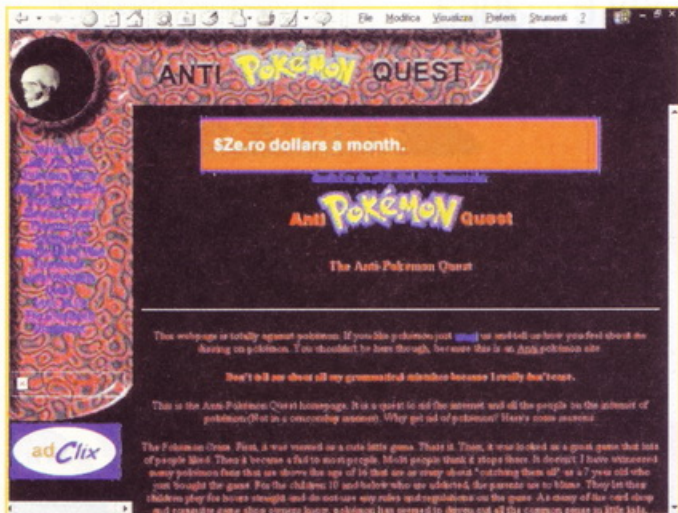
## The Samurai House

**www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/3172/**

Tra i siti che fanno parte del Fighter's to the Finish Webring è consigliabile fare visita a The Samurai House, piccolo ma esauriente agglomerato di pagine HTML in grado di soddisfare qualsiasi cuirosità inerente all'ultimo capitolo della saga di *Samurai Shodown* (*Samurai Shodown IV: Amakusa's Revenge*). Per ora il sito presenta, in maggior parte, unicamente trucchi, liste di mosse e combo riguardanti i personaggi del gioco ma, come si augura lo stesso autore, ben presto diventerà luogo di discussione sulla natura stessa del gioco, sulla realizzazione e su ogni suo aspetto. The Samurai House è potenzialmente, quindi, il punto d'incontro per gli amanti della saga di *Samurai Shodown* e in particolare della sua più recente incarnazione. L'ottima realizzazione grafica (comunque piuttosto spartana, seppur pulita e senza rilevanti problemi di navigazione) ben dispone i lettori, così come buona è la qualità delle immagini

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

Haomaru e compagnia bella.

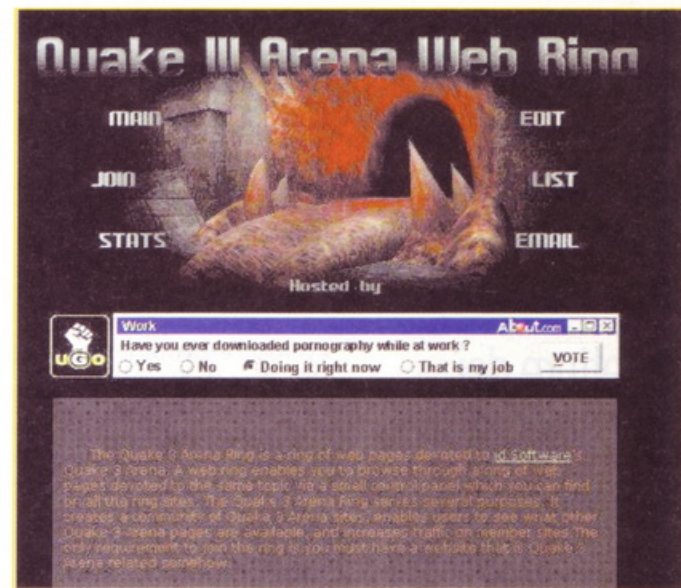
## Video Game manuals

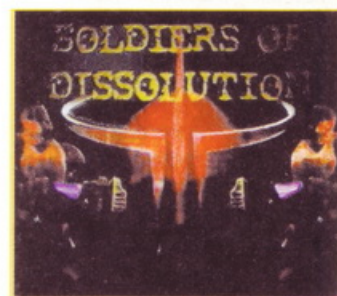
**www.geocities.com/TimesSquare/Arena/2488/**

Uno dei web-ring più interessanti e utili allo stesso tempo è sicuramente quello dedicato alla raccolta e alla trasposizione di vecchi manuali (solitamente di giochi per C64, NES o SNES) di videogiochi in formato elettronico, che possono essere in HTML, Doc, Pdf (file Acrobat Reader) o quant'altro. Il più grande limite del Webring rimane, purtroppo, la caducità degli stessi siti iscritti. Tra le decine che compongono la lista "esistenziale" del Webring, solo un 20% (mantenendo una percentuale generosa) dei link, alla verifica dei fatti, si sono rivelati funzionanti.

Ad ogni modo Video Game Manuals può rappresentare un'ottimo mezzo per ritornare indietro negli anni: non per nulla molti siti sono legati ad altre realtà della scena emulativa, o comunque possono rappresentare una risorsa per assaporare al meglio le vecchie e intriganti Rom dei più anziani sistemi di gioco. Ovviamente esistono diversi siti dedicati anche alla stesura di manuali per PlayStation, ma lo scopo e la natura di questi ultimi è tanto facilmente capibile quanto denunciabile.

## Anti-pokemon quest

**www.zyworld.com/antipokemon/**

Tra i siti appartenenti ai Webring allo stesso tempo più divertenti e inutili, sicuramente va annoverato Anti-Pokemon Quest, un vero e proprio paradiso per chiunque odi visceralmente Pikachu e il fenomeno Pokemon (ufficialmente in programmazione anche dalle reti Mediaset dallo scorso 10 gennaio). Anti-Pokemon Quest si presenta in maniera piuttosto discreta e decisamente funzionale dal punto di vista grafico e realizzativo, ma assolutamente folle nei contenuti. Tralasciando la possibilità di testimoniare la propria antipatia per il piccolo batuffolo giallo e le centinaia di mostriciattoli, così come l'opzione di iscriversi a "fantomatica" Mailing List, assolutamente da visitare è la sezione E-Mail: in tale pagina il curatore del sito ha posto le mail che sono giunte alla sua "attenzione" da parte di inviperiti sostenitori dei Pokemon e relative sue risposte.
In poche righe si condensa un'intera storia di letteratura americana, sintetizzata in qualche espressiva forma di slang statuintense. Insomma, il tutto si riduce ad un'accozzaglia di "fuck" e "motherfucker": istruttivo se non altro!

## Quake III Arena Webring

Non poteva naturalmente mancare un breve accenno anche al più celebre (seppur giovane) Webring dedicato a *Quake III Arena*, nuovo ma già osannato sparatutto in soggettiva della id (di cui trovate la recensione a pagina 110 oltretutto).
Il *Quake III Arena Webring* permette, come al solito, di poter iscrivere il proprio sito tra i tanti che lo compongono, tra i quali spicca per realizzazione, importanza e frequentazione, Soldiers of Dissolution.
Il sito è realizzato in maniera più che discreta sia dal punto di vista grafico sia da quello strutturale.
Il cuore di Soldiers of Dissolution è ovviamente rappresentato dalla possibilità di combattere in rete contro il clan Soldiers of Dissolution, anzi, come scandito dalle stesse pagine del sito, di organizzare uno scontro tra i due leader dei clan che si sfidano.
Per il resto il Webring rimane una fonte inesauriente (nonché aggiornatissima) di file, mappe, patch e modifiche varie, a cui ben si presta l'ultima creazione id.

# OTAKU

**Un'autentica pioggia di novità e curiosità dal mondo dei videogiochi e dell'animazione nipponica e uno sguardo tutto particolare per le mosse della grande "S" (non la Sony...) in Giappone: benritrovati in Otaku, la rubrica più a Est di J!**

## Il settore dei videogiochi

Guerra aperta tra Namco e Sega: la casa di Tekken ha appena diffuso tra gli addetti ai lavori alcune immagini relative alla conversione di *500 GP* per la nuova PlayStation 2. Le foto mostrano già alcuni evidenti miglioramenti rispetto alla versione da sala. Il lancio è previsto contemporaneamente al PS2 Day, il 4 marzo 2000.
Ma se la Namco chiama, Sega risponde, con le prime foto di quello che probabilmente sarà per il Dreamcast ciò che *Gran Turismo* era per la PlayStation: *Sega GT* (di cui trovate un'esauriente anteprima anche su questo numero di J, così com'è successo con *Ridge Racer V*).
Attualmente in lavorazione, questo gioco è la creatura di Takeshi Nimura, che ha lavorato in NiGHTS per Saturn, e Hideshi Tatsuno, uno dei fautori di *Giant Gram 2*. L'obiettivo di *Sega GT* è semplice: offrire la più accurata simulazione automobilistica fino a ora apparsa su una console. A questo scopo la Sega è in contatto diretto con ben dieci produttori di automobili e la versione finale del gioco conterrà 200 vetture sportive perfettamente riprodotte sotto ogni aspetto simulativo ed estetico. Come *Gran Turismo*, anche *Sega GT* si articolerà attraverso vari test di guida per poter prima conseguire la patente per le auto E-Class ed in seguito per la B-Class, A-Class e infine l'ambita SA-Class.

Notizie dirette dal "quartiere elettrico" come viene chiamato dai giapponesi, Akihabara. Per il natale appena trascorso, Nintendo ha messo in vendita due variazioni cromatiche del suo N64 con decisi richiami al design trasparente reso popolare dagli Apple i-Mac. I nuovi modelli, blu chiaro oppure rosso chiaro, dal punto di vista funzionale sono identici al vecchio N64: le variazioni riguardano solamente l'estetica che è stata modificata per venire incontro ai gusti del pubblico. Il nuovo N64 costerà quanto il vecchio modello in plastica opaca: 14.000 yen. Questa notizia ci permette di ricordare la line-up natalizia dell'N64 che includeva *Donkey Kong 64, Mario Party 2, Bio Hazard 2* (*Resident Evil 2*) e *Baku Baku Bomberman 2* di Hudson.
La Nintendo ha lanciato il Pocket Pikachu Color, successore dell'originale "pedometro" Pikachu Pocket. Come si può intuire dal nome dell'oggettino che in effetti "misura" l'energia sprigionata dai nostri passi, lo schermo ora è a colori ed è disponibile una porta per il collegamento a infrarossi ad altri pedometri per scambiare energia, oggetti etc. Il pedometro di Pikachu è in vendita in Giappone a 3.000 yen.
La Bandai non sembra decisa ad abbandonare ancora la cara, vecchia PlayStation. Ha infatti annunciato di lavorare su un GDR basato sulla serie di Gundam chiamato *Giren's Ambition: Genealogy of Zion.* Questo ennesimo spin-off della serie nipponica aveva visto la luce precedentemente su Sega Saturn e il lancio in Giappone è previsto il 3 febbraio 2000 al prezzo di 6.800 yen. Sempre Nintendo, attraverso il suo presidente Hiroshi Yamauchi, ha annunciato di avere in programma la costruzione di un parco dei divertimenti a Kyoto basato sui personaggi di Pocket Monster. Il parco occuperà una superficie di 47.000 metri quadrati, un dato che non lo fa certo sfigurare di fronte agli omologhi Disney. L'idea è di attirare in Giappone i fan di Pokemon di tutto il mondo per rendere i suoi personaggi famosi come i corrispettivi Disney.
La febbre delle trasparenze contagia anche Sega of Japan. Per i primi di febbraio del duemila la casa di Sonic ha pronto il lancio di due versioni trasparenti del Dreamcast, rispettivamente di colore rosso (KURIA Version) e blu scuro (S.T.A.R.S. Version).

## Novità OAV e Manga

Il famoso Studio Ghibli ha tenuto una conferenza in cui ha annunciato che il prossimo film dell'acclamato regista d'animazione nipponica Hayao Miyazaki (che ha diretto tralaltro capolavori come Nausica, Porco Rosso e Princess Mononoke) arriverà nei cinema nipponici nell'estate del 2001. Il titolo non definitivo per il momento è "Sento Chihiro no Kamikakushi". Il film d'animazione si ambienta nel Giappone dei nostri giorni e ha come protagonista una ragazzina di dieci anni, Chihiro, che per salvare i genitori si avventurerà in un'altra dimensione. Disney finanzia in parte il progetto.
Seguendo un trend ormai consolidato nel mondo dell'animazione, Big West ha annunciato che la prossima serie animata di Macross consisterà in un film completamente disegnato al computer. La trama è incentrata nuovamente su una coppia lui-lei stavolta

DI GIANLUCA TABBITTA ryo@edmaster.it

impersonata da Lauryn, un ex soldato, e una ragazza di nome Karno. Il titolo: Macross 3D. Data di lancio prevista: entro quest'anno.
Altro giro, altro progetto interessante: Studio Live sta programmando il ritorno sugli schermi domestici del demone scaturito dalla penna del maestro Go Nagai, Devilman. Il nuovo OAV della serie chiamato "The Relevation of AMON Devilman" conterà sul character design di Yasushi Nirasawa e la regia di Toyoo Ashida (che ha già diretto l'OAV di Hokuto No Ken). Il lancio giapponese è previsto in primavera tramite la società di distribuzione SPE Visual Works.
E mentre Nintendo fa programmi sul parco a tema, Fumio Nishino, vice presidente esecutivo di Toho, annuncia la preparazione di un terzo film basato su Pokemon. Il regista Kunihiko Yuyama (lo stesso dei due film precedenti) e il produttore esecutivo Masaichi Kubo hanno illustrato le caratteristiche fondamentali del lungometraggio che sarà basato sui legami genitori-figli e l'amicizia fra colleghi. Yuyama ha aggiunto: "Farò del mio meglio per rendere questo film gradevole non solo ai bambini, ma anche ai genitori che li accompagneranno". L'arrivo nelle sale è previsto nell'estate del 2000.
Chiudiamo le novità per il settore OAV e Anime con una notizia inerente Yoshiyuki Tomino, direttore della serie televisiva basata su Gundam Turn X. Il bel Tomino (battuta orrida, ne conveniamo) (è opera mia, NdMatt) ha deciso di avvalersi della collaborazione del popolare disegnatore Syd Mead per la creazione di un esclusivo, nuovo robot che comparirà prossimamente sugli schermi nipponici. Per questo nuovo mecha Tomino ha espressamente richiesto un design che ispirasse l'idea di un "anti-eroe".

## JAPAN TOP TWENTY - DICEMBRE 99

| POS. | TITOLO | SVILUP. | PER |
|---|---|---|---|
| 1 | TOKIMEKI MEMORIAL 2 | KONAMI | PS |
| 2 | CHRONO CROSS | SQUARE SOFT | PS |
| 3 | PACHISLOT ARUZE OUKOKU 2 | ARUZE CORP. | PS |
| 4 | POCKET MONSTER GOLD | NINTENDO | GB |
| 5 | POCKET MONSTER SILVER | NINTENDO | GB |
| 6 | MAKEN X | ATLUS | DC |
| 7 | DANCE DANCE REVOLUTION 2ND REMIX | KONAMI | PS |
| 8 | JOJO'S BIZARRE ADVENTURE | CAPCOM | DC |
| 9 | BEAT MANIA GB 2 | KONAMI | GB |
| 10 | MEDAROT R | IMAGINEER | PS |
| 11 | GROW LANSER | ATLUS | PS |
| 12 | ZOMBIE REVENGE SEGA | ENTERPRISES | DC |
| 13 | TOKIMEKI MEMORIAL 2 (LIMITED EDITION) | KONAMI | PS |
| 14 | SHIN MASOU KISHIN -PANZER WARFARE- | BANPRESTO | PS |
| 15 | KINNIKU BANZUKE | KONAMI | GB |
| 16 | F1 WORLD GRAND PRIX FOR DREAMCAST | VIDEO SYSTEM | DC |
| 17 | DANCE DANCE REVOLUTION 2ND REMIX | KONAMI | PS |
| 18 | TANTEI JINGUUJI SABUROU | DATA EAST CORP. | PS |
| 19 | DERBY STALLION 99 | ASCII | PS |
| 20 | LITTLE PRINCESS | NIPPON ICHI | PS |

### SEGA CORRE VERSO IL NUOVO MILLENNIO

La casa di *Virtua Fighter* ha appena annunciato che non pubblicherà *Shen Mue*. Ma aspettate a dare fuoco al Dreamcast! Non lo pubblicherà col suo marchio, ma sarà un'altra società, chiamata CRI, a farlo. Quindi, il 29 di dicembre, questa era la data prevista, *Shen Mue* verrà lanciato da AM2 e CRI (ovviamente, per motivi di tempistica redazionale, quando leggerete tutto questo avrete probabilmente già visto addirittura la recensione del gioco, che apre questo numero di J). Il motivo di questa scelta è probabilmente da ricercare negli alti costi di sviluppo e nel tentativo di Sega di alleggerirsi, per quanto possibile, degli oneri che può accollare a società collegate come CRI, istituto di ricerca di CSK. Il tutto si può interpretare nell'ottica della politica di risanamento economico recentemente intrapresa che ha portato le azioni della società giapponese a guadagnare il 15 per cento del valore originario nel corso delle ultime settimane.
Ovviamente gli eccellenti dati del lancio americano ed europeo del Dreamcast e il piano per lo sfruttamento di Internet come vettore di iniziative commerciali hanno contribuito al consistente rialzo. "Sega si sta decisamente muovendo nella giusta direzione della ristrutturazione", ha affermato Eiji Maeda, un analista dell'istituto di ricerca Daiwa, "permane però la questione su quanto a lungo il Dreamcast continuerà ad avere successo".

La preoccupazione principale degli analisti è, ovviamente, l'incombente lancio della PlayStation 2. "Sega vuole vendere 10 milioni di Dreamcast entro il prossimo anno, che è il minimo necessario per raggiungere l'obiettivo di fare di Internet l'area d'interesse principale della società", ha continuato Maeda, "ma con la PlayStation 2 in arrivo nel marzo 2000 sono piuttosto pessimista su questo scenario".
Intanto però, Sega non demorde, annunciando l'inaugurazione del primo server per 5.000 utenti (giapponesi, sorry) con caratteristiche tali da permettere l'interazione multigiocatore con titoli arcade estremamente veloci e dinamici. Il primo gioco dotato della funzionalità per connettersi a tale server è la recente conversione da Model 3 *Virtua On Oratorio Tangram* per Dreamcast.
Questo comunque è solo il primo passo per invadere la Rete mondiale di computer, come la chiama IBM. Infatti ISAO Corportation, società sussidiaria di Sega of Japan, ha appena stretto un accordo con Nortel Network, società di telecomunicazioni specializzata in reti Internet a larga banda. Tetsuo Takakura, direttore di ISAO Corporation ha commentato: "abbiamo scelto Nortel Network per il suo sofisticato know-how tecnologico, la cui velocità, e affidabilità sono cruciali per il nostro successo".

Altre società sussidiarie si apprestano a immettere i propri contenuti in Rete. Sega Music Networks distribuirà musica in tempo reale. Il primo fra i Paesi che sperimenteranno questa iniziativa sarà ovviamente il Giappone, a partire da Dicembre.
Inoltre, nello sforzo di dare al suo piano Internet una portata veramente rivoluzionaria, Sega sta studiando la realizzazione di un collegamento fra i cabinati delle sale giochi e il Dreamcast, sempre tramite la Rete, il che permetterebbe a giocatori che si trovano nello loro case di competere direttamente con chi si trova di fronte ai coin-op.
Anche l'emulazione e i vecchi videogiochi di una volta rientrano nella strategia Internet di Sega: circola voce che, a partire dalla primavera 2000, la società di Sonic potrebbe mettere on line più di 300 vecchi titoli del Megadrive e del glorioso 8-bit NEC PC-Engine.
I giochi si potranno scaricare direttamente dalla Rete. Ovviamente per girare su Dreamcast queste vecchie ROM (in gergo, file immagine contenenti il "dump" di una cartuccia) dovranno essere coadiuvate di appositi emulatori che riproducano il funzionamento di Megadrive e PC-Engine e che probabilmente verranno resi disponibili direttamente su GD-ROM. Una notizia veramente eccezionale per gli appassionati del cosiddetto "retro-gaming".

# STELLE&STRISCIE

**Il secondo appuntamento con la rubrica che vi porta al di là dell'oceano è tutto incentrato sullo scandalo Eidos, sulla compresenza di Pikachu e *Donkey Kong* nel cuore dei fan Nintendo e sulla situazione del 128 bit Sega negli States. Preparatevi a fare indigestione di notizie a forma di hot dog e indiscrezioni al doppio cheese e insalata!**

## Nubi sulla Eidos

Apriamo questa rubrica con lo scandalo che ha coinvolto la Core Design quando Kenneth Lockley, producer di giochi come *Fighting Force* e attualmente tra i responsabili della linea di giochi basati sulla saga di *Tomb Raider*, è stato arrestato da un poliziotto sotto copertura mentre cercava di procurarsi una ragazzina minorenne con cui fare sesso. La notizia, pubblicata inizialmente sul New York Post, ha fatto in breve il giro di tutte le agenzie di stampa scatenando un vero e proprio putiferio. La Core è corsa prontamente ai ripari sospendendo Lockley mentre la Eidos al momento non ha rilasciato alcuna dichiarazione trincerandosi dietro ad un secco "no comment". La Eidos ha raggiunto recentemente un accordo con la Disney riguardante la realizzazione di tre nuovi titoli per console e tale accordo rischia di saltare proprio a causa della vicenda di Lockley.

Ian Livingstone (49), uno dei direttori nonché portavoce della Eidos, scommettiamo che adesso non ride più così tanto?

Insomma, la situazione sta divenendo un vero e proprio grattacapo per la casa produttrice che aveva fatto di Lara Croft il suo personaggio di punta in quanto la notevole attenzione dei media al fenomeno *Tomb Raider* potrebbe rivelarsi un'arma a doppio taglio in un momento simile. Del resto orde di psicologi e di anchorman sono sempre pronte a imbarcarsi in redditizie (per loro) crociate basate sulla speculazione sugli scandali al fine di fare notizia. Inutile dire che della sorte di Lockley ci importa ben poco, piuttosto speriamo che la vicenda non diventi l'ennesima occasione per la stampa per attaccare i videogames.

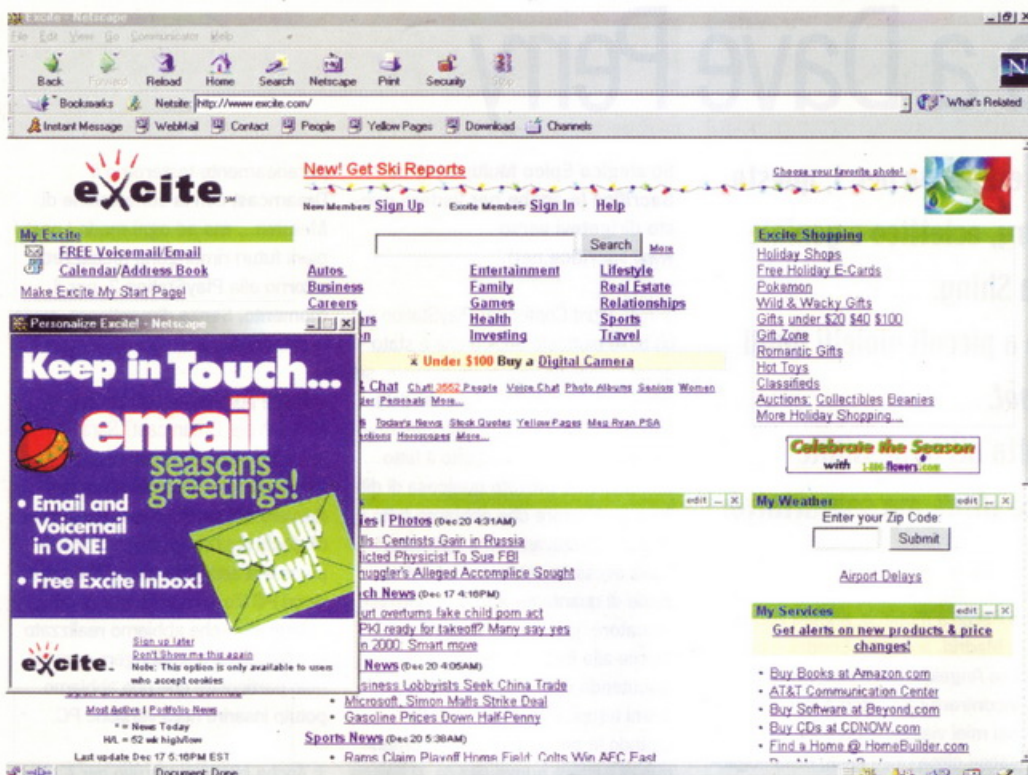
## Donkey Kong 64 salva la Nintendo o i possessori di N64 devono raccomandare l'anima a Pikachu?

La situazione in America dell'N64 è più che rosea grazie a *Pokemon*, ma quanto durerà? Il trincerarsi in un mercato il cui il target è composto principalmente da ragazzini è stata redditizio, ma anche rischioso visto che manca una vera e propria line up dedicata ad altre fasce di mercato, così come interi generi sono stati bellamente trascurati dalla grande N negli ultimi anni. Basta pensare ai GDR che, dopo la rottura tra Square e Nintendo, sono stati additati da quest'ultima di essere giochi noiosi e "tristi", ennesima dimostrazione di arroganza di una casa produttrice che credeva di avere ancora saldamente in pugno il mercato del divertimento elettronico. Di recente la Square ha dichiarato di aver venduto 1.35 milioni di copie di *Final Fantasy VIII* per Playstation nel Nord America e ben 6 milioni in tutto il mondo. Per la Nintendo questa è solo una delle tante sconfitte subite a livello di way of thinking e in questa situazione *Donkey Kong 64* è stato dipinto come il gioco che avrebbe salvato la casa di Mario riconquistando gli acquirenti che la Sony gli aveva sottratto. Ovviamente, la realtà dietro all'imponente battage pubblicitario è un'altra visto che la Nintendo si sta preparando a tirare i remi in barca con l'N64 il prossimo anno per supportare al meglio il lancio del Dolphin. *Donkey Kong 64* è comunque un titolo molto valido, ma non la salvezza venuta dal cielo per gli acquirenti di quella che sembra destinata ad essere la prima e unica console a 64 bit. Oltretutto per lanciare il gioco in tempo per il periodo natalizio la fase di debugging è stata trascurata col risultato che su siti internet amatoriali e riviste specializzate si è aperta la caccia ai tanti bug di *DK 64*. Un'ultima possibilità per allungare la vita del Nintendone è il 64 DD ma finchè non ci sarà una conferma di un'importazione di tale periferica in occidente tutto rimane un castello in aria. E' comunque un bene che alla Nintendo si siano goduti questo Natale dal punto di vista delle vendite perché l'anno prossimo sarà tempo di combattere sul serio.

## Dreamcast: la pistola più veloce del west?

Negli ultimi tempi negli states gli arrivi di giochi giapponesi per il Dreamcast sono stati decisamente velocissimi, basti pensare a titoli come *Zombie Revenge* che sono stati distribuiti sul mercato occidentale in tempi brevissimi. Non stupisce quindi che *Crazy Taxi* sia stato annunciato per febbraio con poco più di una settimana di scarto dalla controparte nipponica. E' piuttosto ovvio che alla Sega puntino alla più totale efficienza dal punto di vista distributivo, dopotutto gli Stati Uniti rappresentano la loro fonte di guadagno maggiore al momento. Questo a ben sperare anche per ciò che riguar-

# TALK SHOW

DI ALESSANDRO CASINI sandman@provider.it

da le traduzioni e gli adattamenti di Giochi Di Ruolo come *Eternal Arcadia*, senza contare *Shen Mue* che sembra destinato a settare nuovi standard nel campo delle avventure. Ci sono polemiche invece per ciò che concerne la versione americana di *Virtual On Oratorio Tengram* poiché la Sega of America è scettica riguardo ad un possibile successo del gioco sui robottoni più amato in Giappone. Se *Oratorio Tengram* non uscisse sul mercato occidentale sarebbe un vero peccato, non solo per l'ottima qualità del titolo, ma anche perché si tratta del primo titolo che supporta il cavo link per Dreamcast che, presumibilmente, sarà usato anche nella conversione di *Spike Out*, un picchiaduro 3D sviluppato su Naomi che supportava la modalità multyplayer. Comunque, con molta probabilità, *VOOT* sarà commercializzato solo tramite la vendita via web. Visto che abbiamo parlato di Internet occorre riportare la notizia dell'accordo tra la Sega e Excite che diverrà partner esclusivo della casa di Sonic per ciò che riguarda il Sega Web. In poche parole gli utenti che utilizzano il Dreamcast anche per connettersi al web saranno automaticamente abilitati all'uso delle risorse messe a disposizione da Excite permettendo una maggiore facilità di navigazione e altro.

## Varie ed eventuali

La Konami of America ha annunciato una serie di titoli in fase di sviluppo per la nuova piattaforma della Sony, la PlayStation 2. Si tratta di un nuovo gioco della storica serie di sportivi multievento di *Track and Field* basato sulle olimpiadi di Sydney del prossimo settembre. Il titolo sarà disponibile al lancio della PS2 mentre sono già in sviluppo altri due titoli sportivi, uno dei quali dovrebbe essere una nuova versione di *In the Zone Basketball*.

La Nintendo ha piazzato in America in più di 86,000 stanze d'hotel il gioco *Pokemon Snap*, una sorta di safari con l'obbiettivo di collezionare le immagini dei personaggi preferiti della saga. Il gioco gira sul Lodgenet system presentato in concomitanza con il lancio del primo film di Pokemon negli Stati Uniti.

Le scorte di Dreamcast in America stanno assottigliandosi fino al livello critico. La console ha venuto più del 50% rispetto alle previsioni di mercato precedenti alla sua immissione sul suolo statunitense e la base di macchine istallate dovrebbe superare 1.500.000 unità entro la fine di dicembre. Il vice presidente della Sega of America Chris Gilbert ha dichiarato che le fabbriche della Sega in Asia stanno già lavorando a pieno regime e che al momento è impossibile accontentare le richieste dei negozianti. Ha fatto discutere che il discorso di Gilbert sia stato fatto proprio sotto il periodo natalizio e alcuni analisti di mercato sostengono che la Sega sta utilizzando la situazione anche come veicolo pubblicitario. In poche parole "sbrigati a comprarla, altrimenti potresti restare senza".

## CLASSIFICHE

### GIOCHI

**PIÙ VENDUTI IN USA**

**FONTE: PCDATA.COM**

1. Pokemon Yellow (Nintendo, GB)
2. Donkey Kong 64 (Nintendo, N64)
3. Pokemon Red (Nintendo, GB)
4. Pokemon Blue (Nintendo, GB)
5. WWF Wrestlemania (THQ, N64)
6. Pokemon Pinball (Nintendo,GBC)
7. NBA Live 2000 (EA, PS)
8. Tomorrow Never Dies (EA, PS)
9. Resident Evil 3: Nemesis (Capcom, PS)
10. Pokemon Snap (Nintendo, N64)

Il panorama rispetto al mese scorso non è cambiato di molto se si esclude al presenza al secondo posto di *Donkey Kong 64* mentre i titoli della serie di *Pokemon*, grazie anche all'uscita del lungometraggio omonimo, continuano a dominare saldamente la classifica. Tra gli altri si distingue l'ottavo posto di *Tomorrow Never Dies* e un *Resident Evil 3* che ancora non è riuscito a decollare sul mercato americano. Ad ogni modo è molto probabile che non ci saranno cambiamenti sostanziali nella classifica finchè il lungometraggio di Pokemon resterà nei cinema.

### PUBBLICITÀ DEL MESE

Davvero degno di nota questo spot in cui l'attore Johnny Sneed, famoso per la sua parlantina veloce, prima tira fuori da sotto la camicia una confezione da 12 bottiglie di Coca Cola per poi trasformarsi in un T-Rex grazie ad una serie di effetti che uniscono l'animazione "classica" con la computer grafica. *Speedy* (questo il nome dello spot) è stato realizzato per pubblicizzare Island of Adventure, un parco a tema gestito dagli Universal Studios il cui nuovo partner commerciale è, appunto, la Coca Cola.

# TALK SHOW

# Intervista a Dave Perry

**Continuano le interviste in esclusiva per J, questo mese è il turno di Dave Perry, eclettico e geniale game designer a capo della Shiny.**
**La mente che si cela dietro a piccoli gioielli quali *Paperboy, Aladdin, Cool Spot.***
**I neuroni che hanno dato vita all'impossibile *Earthworm Jim* e al criptico *MDK*, ma soprattutto: il papà del Messia(h).**

Joypad: Ultimamente altri giochi sembrano aver "preso spunto", per così dire, dalla struttura di gioco di *Messiah*. Parliamo principalmente di *Omikron: The Nomad Soul* della Eidos e del nuovo *Maken X* della Atlus per Dreamcast. Sono entrambi titoli che vedono la trasmigrazione dell'anima del giocatore in diversi personaggi e, seppur in modalità differenti rispetto a *Messiah*, le similitudini rimangono...
**Dave Perry: Mmm, questa è una domanda interessante... Il primo gioco che ho visto che abbia mai presentato il "possesso" di un altro personaggio era *Abe's Oddissey*. *Messiah* aggiunge però molto di più all'intera faccenda, dato che si può veramente "fingere" di essere qualcun altro. E' una meccanica divertente che vorrei avessero più giochi. Mi piacerebbe proprio che più persone provassero idee strambe come questa, ci darebbe un'idea più precisa di cosa vogliono davvero i giocatori.**

J: Cosa è cambiato da quando la tua occupazione principale erano i vari *Mick & Mack Global Gladiators, Aladdin, Cool Spot* per le console a 16 bit?
**DP: Una volta curavo completamente la programmazione, ora passo praticamente tutto il mio tempo a gestire la compagnia.**
**In realtà sto rispondendo a queste domande da un aereoporto, sto viaggiando da Los Angeles a Londra, poi a Parigi a Monaco, ancora a Londra, a Madrid, ancora a Londra e poi a Los Angeles. Ma è interessante incontrare i giocatori e le vari riviste nei miei viaggi, imparo sempre un sacco circa i loro gusti, cosa vogliono davvero. Una cosa che la Shiny non dimentica è che realizziamo giochi per il mondo, non solo per gli Stati Uniti. Una buona parte del nostro staff è europeo.**

J: *Earthworm Jim* è una tipica creatura che poteva essere partorita unicamente dalla mente di Dave Perry e della Shiny, cosa ne pensi di *Earthworm Jim 3D*?
**DP: Non avevamo tempo da dedicare per realizzare un nuovo gioco di *Earthworm Jim*, quindi abbiamo lasciato il compito a alla VIS. Ovviamente non potrà mai essere uguale a come lo avremmo fatto noi, ma alcuni giocatori sembrano trovarlo parecchio divertente. Alla Shiny preferiamo maggiormente provare nuove idee.**
**Penso che *Stunt Copter* ne sia la prova (per saperne di più il sito è: www.stuntcopter.com)!**

J: Sarà ipotizzabile un tuo ritorno ai giochi di piattaforme, o i giochi di piattaforme à la Dave Perry sono già contenuti nella millesima parte di *Messiah*?
**DP: Messiah è un'amalgama di piattaforme e sparatutto in prima persona. Il prossimo stile di gioco che stiamo preparando è uno Strategico Epico Multiplayer in *Sacrifice* (e anche per vedere questo dirigetevi verso www.sacrifice.net).**

J: *R/C Stunt Copter* per PlayStation è un titolo piuttosto atipico che è stato accolto nelle più disparate maniere, sei rimasto deluso dall'accoglienza della critica?
**DP: Tutti hanno apprezzato il fatto che abbiamo provato qualcosa di differente. L'errore che abbiamo fatto è che ci aspettavamo che i giocatori medi avessero molta più coordinazione di quanta ne abbia un normale giocatore. Questo portava velocemente alla frustrazione. In realtà sto discutendo di questo proprio negli ultimi tempi: in qualsiasi media, quando le persone cercano comunque di battere nuove strade, si finisce sempre inesorabilmente per imparare qualcosa di nuovo.**

J: PlayStation 2, Dreamcast, Dolphin... e PC. Shiny su cosa punta?
**DP: Daremo una chance e contemporaneamente testeremo il Dreamcast con la conversione di *Messiah*... ma ad ogni modo i nostri piani futuri rimangono focalizzati attorno alla PlayStation 2, per il momento. Senza dimenticare, ovviamente, i PC.**

J: A che punto è la realizzazione di *Messiah* per Dreamcast? Sarà un gioco adatto alla console Sega?
**DP: Penso che *Messiah* si inserirà davvero alla perfezione nella libreria di giochi del Dreamcast... Il nostro piano è di aspettare fino a che la versione PC sia completa, quindi utilizzare la grafica che abbiamo realizzato per l'originale e aggiungere ogni singolo particolare che non abbiamo potuto inserire nella versione PC.**

J: Anche *MDK2* è in arrivo per il Dreamcast (oltre che per PC), più in generale, cosa ne pensi del gioco sviluppato dalla Bioware?
**DP: La Bioware ha fatto un ottimo lavoro tentando di ampliare il mondo di *MDK* nel lasciare al giocatore la**

DI ANTONINO TUMEO zave@edmaster.it MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

**possibilità di controllare tutti e tre i personaggi principali. E' una buona idea dare un sacco di varietà nel gioco vero e proprio.**
**Aspetto però a giudicare con il gioco finito in mano.**

J: Quali dovrebbero essere i motivi che spingono una persona a comprare e a divertirsi con un videogioco?
**DP: Ci sono circa 2000 nuovi giochi per PC lanciati ogni anno... quindi le possibilità di trovare un gioco che davvero faccia al proprio caso è estremamente rara. Sono solito definire un grande gioco quello che quando si lancia un'occhiata al proprio orologio si realizza (e solo in quel momento!) che si ha giocato per quattro ore! Quel tempo è praticamente volato. Come si suol dire: il tempo vola quando ci si diverte.**
**Con i giochi, purtroppo, è più facile che sia maggiore la frustrazione che il divertimento.**
**Quindi penso che i giocatori debbano davvero cercare attentamente, leggere le recensioni e cercare di provare un gioco prima di comprarlo.**

J: Secondo te i videogiochi dovrebbero presentare una sorta di "barriera d'entrata" o dovrebbero apparire allo stesso modo complessi ma accessibili a chiunque?
**DP: Dovrebbero essere facili da utilizzare, ma nel momento in cui si "scava" più a fondo nei menu e così via, dovrebbero offrire quella profondità che ogni persona desidera.**

J: Quale è il futuro dei videogiochi in tre parole?
**DP: La libertà che sarà offerta nel futuro farà apparire i giochi di oggi molto, molto, molto restrittivi. Il futuro sarà davvero eccitante, ve lo assicuro!**

*Passiamo ora a parlare più specificatamente di* Messiah, *l'ultimo nato (anzi, nascituro) in casa Shiny.*
J: RT-DAT è una tecnologia perfetta per i PC (dato le innumerevoli configurazioni), ma che tipo di vantaggi può dare nelle versioni per console di *Messiah*?
**DP: Basilarmente significa che quando portiamo un gioco da PC a console non abbiamo bisogno di ridisegnare la grafica e semplificarla. Quando lo fanno gli uomini, tendono a fare più danni di quanto farebbe il software. Specialmente perché il software rimuove solamente i poligoni che occorre rimuovere e nulla di più.**

J: Quali difficoltà potreste incontrate nel convertire un gioco complesso come *Messiah* da un PC a un sistema assai meno potente come la PlayStation?
**DP: L'unico aspetto che i programmatori considerano una vera sfida sono i veloci hard disk dei PC, dato che *Messiah* ha un sacco di caricamenti durante il gioco. L'altro aspetto è che per riuscire a infilare tutto quanto dentro una Psx dovremo fare i salti mortali.**

J: Che cambiamenti avete effettuato al gioco dopo i suggerimenti che vi sono arrivati dai giocatori che hanno provato il Compatibility Test (il demo, per i profani) di *Messiah*? Avete aggiunto qualcosa che non era in programma? Qual è l'aspetto più richiesto? Lo includerete?
**DP: Abbiamo fatto dozzine di cambiamenti dopo che il demo è stato rilasciato. Quello che più si chiedeva era di giocare in prima persona... Di base volevano giocare come *Quake*. Abbiamo fatto qualche aggiunta come l'utilizzo del mouse per la visuale, ma in generale deve essere un gioco in terza persona perché ci sono innumerevoli "atterragi" da fare, salti, possessioni...**

J: Il Compatibility Test di *Messiah* è casualmente stato pubblicato assieme a quello di *Quake III*. *Messiah* può essere considerato uno sparatutto in terza persona, ma ha anche alcuni importanti elementi tipici degli action/adventure. Possiamo quindi dire che è diretto allo stesso pubblico di *Quake III* o a uno più "raffinato"?
**DP: Diciamo che è più come un *Half-Life* in terza persona, piuttosto che come *Quake*.**

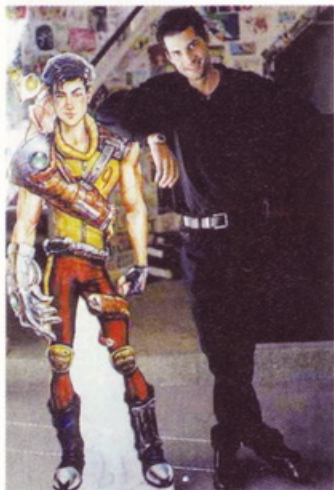
J: Qual è il singolo e miglior aspetto di *Messiah* secondo te e perché?
**DP: Nessun'altro gioco che abbia provato per PC gli assomiglia (sorride).**

J: C'è qualche progetto per un seguito? In ogni caso, quale aspetto che non siete riusciti a includere nel gioco vorreste vedere in un ipotetico *Messiah 2*?
**DP: *Messiah 2* non rientra nei nostri progetti attuali... Prima dobbiamo dormire!**

J: Sappiamo che tutti alla Shiny hanno adorato il film Matrix e sappiamo che stavate considerando di implementare nel gioco alcuni elementi tratti dal film. Alla fine cosa avete deciso?
**DP: Segui il bianconiglio! (sorride).**

J: Sai sicuramente che *Messiah* sarà criticato da più parti per le sue caratteristiche. Che tipo di reazione pensi che abbiano le persone che sono sempre pronte a criticare i videogiochi? Qual è la tua opinione della violenza nei videogiochi (e il lanciafiamme all'interno del demo di *Messiah* è un buon esempio di "violenza")?
**DP: Le persone adorano lamentarsi e brontolare, ma non voglio assolutamente limitare la libertà dei giocatori. La libertà è la vera fantasia che rende i videogiochi così allettanti.**

J: Qual è il tuo personaggio preferito di *Messiah*? Quale pensi sia realizzato meglio?
**DP: Il mio preferito è Pimp... E' davvero divertente. Ma anche l'enorme Behemoth sarà molto popolare, ma quello che sembra sarà il più amato è probabilmente il piccolo cherubino Bob.**

*Lasciamo Dave Perry e ringraziamo anche Stuart Roch, il produttore di* Messiah, *che gentilmente risposto alle nostre domande. Purtroppo lo spazio è più tiranno del solito e non abbiamo trovato lo spazio per includere anche le sue riflessioni nelle pagine di Talk Show di questo mese, ma non è detto che il futuro non riservi qualche sorpresa. Al mese prossimo.*

# FIRST AGE

# Vent'anni di piloti virtuali PARTE SECONDA

**Se il mese scorso abbiamo vissuto un autentico revival dei giochi di guida che hanno fatto la storia delle console e dei coin-op (passando da *Out Run a F-Zero*, da *Virtua Racing* a *Stunt Race FX*), questo mese stessa sorte tocca al PC, da sempre capaci di offrire maggiore profondità di gioco rispetto alle controparti più spiccatamente arcade. Andiamo a cominciare...**

## Stunt Car Racer e l'inizio dei veri giochi di guida per PC

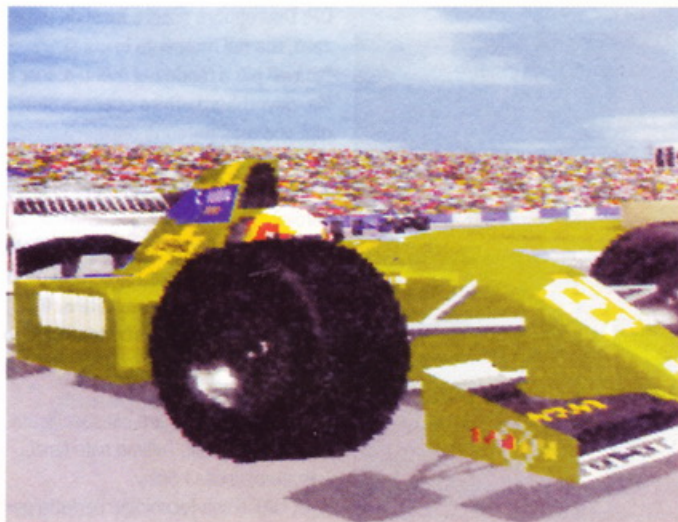
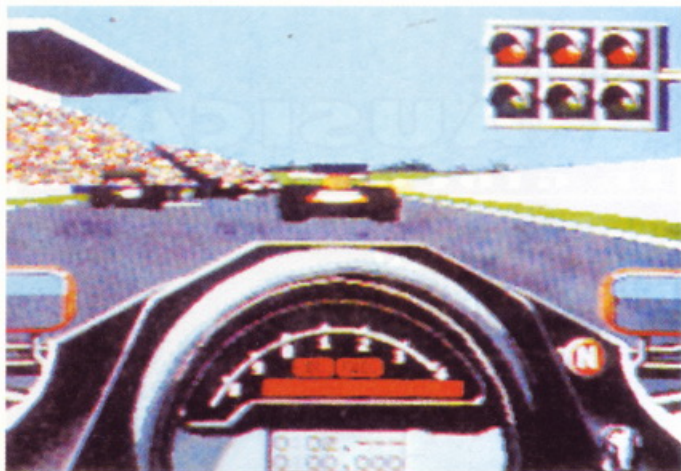
La storia dei giochi di guida per PC inizia in tempi più recenti rispetto a quella per console. Questo a causa della natura stessa del PC, concepito essenzialmente come macchina da lavoro più che da gioco e di conseguenza ultima scelta per le applicazioni ludiche in cui da padrone la facevano i microcumputer a 8 bit come C64, Spectrum e quelli a 16 bit come Amiga e Atari ST. Il primo racing game realmente riuscito fu *Stunt Car Racer* uscito nel 1989 e sviluppato da Geoff Crammond, già autore del mitico *Revs* per C64 e considerato da molti come il padre dei giochi dei giochi di guida di stampo simulativo. *Stunt Car Racer*, si avvaleva della grafica poligonale anziché di quella bitmap, fattore che, se da un lato rischiava di diminuire l'appeal grafico del gioco (ai tempi texture mapping ecc erano nulla più che un sogno all'orizzonte), dall'altro gli conferivano un'eccezionale velocità. Il titolo distribuito dalla Microstyle può essere descritto come una versione estremamente spettacolarizzata e in 3D di *Off Road* con cui condivide la frenesia dell'arcade puro. Nonostante si trattasse di un titolo multiformato, si può definire *Stunt Car Racer* come il primo vero e proprio racing game di alto livello per PC che sarebbe stato seguito da diversi giochi che ne avrebbero ripreso l'approccio.

Nel 1990 arrivò *Indy 500* distribuito dalla Electronic Arts, che aprì ufficialmente l'era dei simulatori di F1 su PC. Il gioco che rese famoso il team di programmatori chiamato Papyrus faceva largo utilizzo della grafica poligonale, proponendo per la prima volta un modello di guida realistico e una serie enorme di opzioni. Anche *Indy 500* fu sviluppato sia per Amiga sia per PC ma, per la prima volta, quest'ultima versione si rivelò la migliore, segno del lento cambiamento che il mercato avrebbe imboccato all'inizio degli anni '90.

## L'era del cambiamento

L'idea che il PC non fosse adatto ai giochi stava progressivamente scomparendo dopo titoli come *Rise of The Dragon* della Dynamix e *Wing Commander* della Origin; tuttavia a dominare il mercato erano sempre Amiga e ST. La popolarità che il PC stava ottenendo come piattaforma da gioco ebbe due risultati: quello di velocizzare le conversioni, e di far nascere un mercato di giochi nati espressamente per questa piattaforma. Il primo, a dire il vero, non fu esattamente un gran risultato con software house come Ocean, US Gold e Domark che imperversavano con le loro conversioni mediocri di coin op famosi, mentre il secondo iniziò a capovolgere la situazione: se prima gli utenti di PC aspettavano "trepidanti" le conversioni da micro, ora sarebbero stati loro a dover attendere.... Il 1991 fu un anno piuttosto placido, se si esclude l'uscita di *Mario Andretti Racing Challenge* della Electronic Arts. Si trattava di una simulazione che aveva come elemento di forza la presenza di vari tipi di vetture (c'erano persino i go kart) legati ad altrettanti campionati. L'utilizzo come testimonial del famoso corridore Mario Andretti gli fece raggiungere buone posizioni nella classifica dei più venduti ottenendo, quindi, un successo pienamente meritato. La fine del 1991 fu segnata dall'attesa di *F1 Grand Prix*, un'attesa alimentata dalle promesse di Geoff Crammond (passato alla Micropose in quel periodo) di rivoluzionare ulteriormente il genere dei giochi di guida.

## F1 Grand Prix: occorre dire altro?

Crammond lavorava al progetto di *F1 Grand Prix* dal marzo del 1990 e aveva un piano ambizioso: creare un

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

gioco che fosse accessibile a tutti e piacesse al contempo agli appassionati delle simulazioni automobilistiche più complesse. Per fare questo partì ipotizzando una via di mezzo tra *Revs* e *Stunt Car Racer* introducendo varie opzioni che permettessero la customizzazione del gioco a seconda del livello di abilità dell'utente. Il confronto con *Indy 500* dei Papyrus era inevitabile: del resto Crammond aveva detto che era rimasto impressionato dal gioco dell'Electronic Arts, ma che il suo sarebbe stato migliore. *Indy 500* aveva solo un tracciato ovale mentre *F1 Grand Prix* ben 16 circuiti che permettevano al giocatore di ripercorrere virtualmente l'intero campionato del mondo. La ricchezza della grafica poligonale era assolutamente strabiliante per i tempi e riproduceva in maniera ottimale tribune, box e, soprattutto, macchine ottimamente realizzate nelle quai era chiaramente distinguibile il pilota.

Sebbene non fosse alla fin fine un vero e proprio simulatore Crammond riuscì a creare quello che rimase per molto tempó il miglior gioco di Formula 1 esistente. Era il 1992 quando *F1 Grand Prix* uscì su Amiga mentre una versione PC arrivò molto dopo.

## Indycar Racing VS F1 Grand Prix: la guerra era scoppiata

Se la Micropose si era aggiudicata il titolo di guida migliore del 1992, l' Electronic Arts era decisa a superarlo, forte della presenza dei Papyrus, il team di programmazione che aveva dato alla luce *Indy 500* e a capo del quale c'era il geniale David Kaemmer. Così nel 1993 uscì *Indycar Racing*, un titolo destinato a innovare il genere con il suo eccezionale realismo, senza contare la veste grafica che faceva realmente gridare al miracolo. I poligoni erano rivestiti di texture mapping e in generale il dettaglio grafico faceva sembrare *F1 Grand Prix* un titolo di una generazione precedente. Tutto era congegnato a regola d'arte, a partire dalla possibilità di scegliere il livello di realismo per finire con i replay assolutamente spettacolari. Giocare al gioco dei Papyrus allora era una vera e propria esperienza ed è tuttora molto gratificante.

## The next generation

Come dice il proverbio bisogna battere il chiodo finchè è ancora caldo. La Papyrus questo lo sapeva molto bene e, dopo il passaggio dalla Electronic Arts alla Virgin, realizzò *Nascar Racing* puntando sempre più in alto a livello tecnico. Era il 1994 e coin op come *Virtua Racing* della Sega e *Ridge Racer* della Namco avevano dimostrato l'anno prima quali frontiere si potessero raggiungere usando la grafica poligonale. *Nascar Racing* su PC ebbe, più o meno, lo stesso effetto shock che ebbero i titoli sopracitati nelle sale giochi, grazie all'eccezionale appeal grafico del gioco che poteva essere giocato anche in modalità SVGA. Ormai i 486, dopo un breve periodo di vita, erano superati ed era necessario un Pentium per ottenere il massimo dall'ultima creatura di Kaemmer. Nel frattempo Crammond rinnovava la sfida presentando *F1 Grand Prix 2*. Se ci si pensa bene non è sbagliato definire la storia dei racing games per PC come una sorta di "rimpiattino" tra Kaemmer e Crammond. Ad ogni modo, il titolo della Micropose batteva sotto l'aspetto tecnico *Indycar Racing* prendendone il posto nel cuore degli appassionati delle simulazioni automobilistiche.

## La rivincita dell'Italia

Nel 1995 un team di programmazione italiano di nome Graffiti lanciava la sua sfida ai giochi di guida per le super console giapponesi appena usciti. Il guanto di sfida si chiamava *Screamer* e avrebbe lasciato il segno nel panorama dei giochi di guida arcade per PC, finora scarsamente rappresentativo. Graficamente il gioco era eccelso ed era giocabile con un buon dettaglio grafico anche su computer non esattamente di fascia alta. Le vendite furono ottime e la Virgin non si pentì affatto di aver scommesso sul team di sviluppo nel quale spiccava Antonio Farina. Il sequel di *Screamer* e poi *Screamer Rally* bissarono il successo del primo episodio demolendo la mediocre conversione di *Sega Rally* per PC a opera della Sega Soft.

## Quel che non abbiamo trattato e quello che ci aspetta

Trattare un argomento lungo come quello dei racing game per PC in sole due pagine è stato estremamente difficile: non è stato possibile trattare nel dettaglio altri titoli che a modo loro hanno fatto la storia. Citiamo in ordine sparso la saga di *Test Drive, The Need For Speed*, il divertente *Interstate '76*, i due seguiti di *Nascar Challenge* e, tra le nuove leve, *Driver* e l'innovativo *Midtown Madness*. Nel titoletto parlavamo di futuro e infatti l'instancabile Crammond sta lavorando a *Grand Prix 3* che dovrebbe mettere rimedio al piattume che da un po' di tempo infesta il panorama dei giochi di Formula 1 per PC.

DI MASSIMO D'AMBROSI sandman@edmaster.it

**Se lo scorso mese abbiamo trattato velocemente di Simulacri, è ora venuto il momento di approfondire la questione andando a trattare, specificatamente, di alcune espansioni e giochi ex-novo sviluppati dall'italiana Nexus, proprio sulla base del celebre Simulacri. Via con la lettura...**

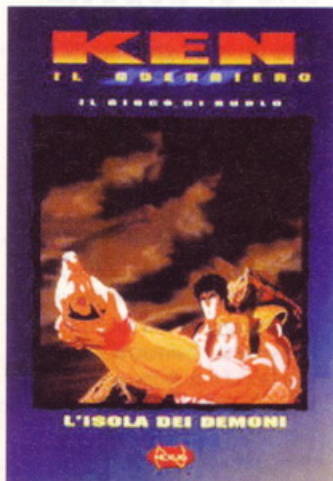
### KEN IL GUERRIERO: L'ISOLA DEI DEMONI

**(Ken il Guerriero – Espansione – Nexus)**

L'espansione è composta da due volumi, da pedine di cartone rappresentanti i personaggi dell'isola dei demoni e da una serie di minischede sui personaggi principali della saga. Il primo volume (n°3) si occupa dell'aggiunta di nuove regole, arti marziali (Hokuto-Jen, Hokuto-Koryu, Shura), nuove carriere e un tipo di creazione dei personaggi basato su tabelle (certamente più completo, ma risulta più lungo e laborioso). Il secondo volume (n°4) invece ci presenta, sotto diversi aspetti, l'isola dei Demoni, la storia, la conformazione geografica, il sistema politico, il clima e alcuni degli abitanti più famosi (Nagato, Sayaka, Alf, ecc.). In appendice invece ci viene proposta la scelta dei nomi seguita nell'opera, dato che la saga di Ken, come dovreste sapere, sia nel cartone animato che nella versione manga ha avuto varie interpretazioni su nomi e colpi. La Nexus ha adottato i vecchi nomi usati dalla Granata Press integrandoli anche con quelli usati nella serie TV sia per coerenza che per accontentare tutti. In questo volume sono presenti due avventure per poter prendere un primo approccio con l'espansione; nella prima i personaggi interpreteranno persone del continente alle prese con gli shura, nella seconda i personaggi interpretano degli shura minori intenti nella loro vita da demoni. L'impatto dell'espansione sul vecchio gioco è notevole, ne stravolge alcuni punti e se qualche master aveva puntato su certi aspetti per costruire le proprie campagne si ritrova a mal partito. Consigliamo quindi di comprare l'espansione a chi ha già il vecchio gioco, ai fan di Ken e a coloro a cui piacciano giochi "post-atomici con arti marziali", giusto per inventare un nuovo genere. Certamente l'espansione è gradita pur presentando, purtroppo, alcuni errori sia di battitura che di interpretazione, questo, comunque, non sminuisce il valore dell'opera, ma risulta sgradevole, perlomeno dopo tutto il ritardo accumulato prima della pubblicazione ci si poteva mettere più attenzione. Un consiglio a tutti gli AdG: non cercate di emulare la saga di Ken o di fare in modo che i personaggi siano nonni, zii, cugini ed altri parenti ancora dei nostri eroi, creereste solo un grande confusione rendendo Ken peggio di Beautiful. Principalmente non cercate di creare persone più forti di Ken o che lo vogliano uccidere, perché già dal nome si intuisce che il protagonista (cioè quello che vince, quello che perde tutto) è Ken e se qualcuno dei vostri giocatori più dementi vuole emulare l'uomo dalle sette stelle per prima cosa fategli accadere tutto ciò che è successo a Ken: il suo migliore amico gli ruba la ragazza, deve ammazzare i suoi fratelli, porta sfiga a tutti i suoi amici e alla fine quando ritrova la sua ragazza, lei muore ed è costretto a proteggere il mondo finché non sarà sotto due metri di terra (non sapevo il finale, assassinoooo! NdMatt).

### NAUSICAA IL GIOCO DI RUOLO

**(Simulacri base – espansione)**

Uscito nel novembre 1995 come allegato a Kaos numero 32, il GDR di Nausicaa si basa sul manga edito in 23 volumi dalla Granata Press. Il volumetto di 32 pagine ci introduce nel mondo creato da Miyazaki, in particolare viene descritta la storia di Tolmekia e dei regni di confine e i particolari tipi di personaggi, i tipi di armi e armature e gli eventuali poteri in possesso dei personaggi. Le regole sono quelle di Simulacri base con qualche modifica. Inanzitutto le Energie diventano 12 e non più 3, e sono attribuite a gruppi di tre per ogni componente, questo comporta sia una gamma possibile di potenziamento dei test senza più ricorrere alle tre energie base (Potenza, Rapidità e Precisione), sia l'assegnazione dei poteri in modo equo.
I poteri scaturiscono dalla affinità dei personaggi con le relative energie e pricipalmente sono di due tipi, deboli e forti. Ovviamente il loro utilizzo non è eterno ma si basa sulla spesa di PR e PE, quindi scordatevi un giocatore che usa poteri in continuazione. Questo rende il gioco equilibrato senza introdurre squilibri eccessivi datiu dai poteri in possesso dei personaggi principali della saga. Un'ulteriore regola è quella dello scarto o dei danni aggiuntivi che serve a mutare il danno di un'arma in base al margine di successo, per ovviare ai danni fissi presenti in Simulacri base. In seguito sono uscite due espansioni del gioco. La prima presente in Kaos 33 ci svela i segreti della giungla tossica e degli avvenimenti riguardanti la guerra tra Dork e Tolmekia. La seconda espansione, presente su Kaos, 35 introduce nel gioco nuovi tipi di personaggi (i Dorkiani e gli abitanti della giungla tossica), nuovi talenti, nuove armi e oggetti e la lista dei poteri forti.
Su Kaos è anche stata pubblicata un'avventura,"Senza Tregua", che può essere usata anche con i nuovi tipi di personaggi. Il gioco di ruolo di Nausicaa si presenta come un ottimo prodotto eccellente, per spiegazioni, regole e completezza.
Mancano però alcuni aspetti aggiuntivi che sarebbero risultati graditi, come per esempio le schede dei personaggi principali di Nausicaa (Lord Yupa, Nausicaa, Milarpa, Namuris, ecc.), le schede dei mostri della giungla tossica e dei mezzi usati nella saga. Purtroppo il gioco per ora non viene più supportato, ma già questo materiale è sufficiente per immergersi nel fantastico mondo di Nausicaa.

# SUI GENERIS

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

**I picchiaduro a scorrimento sono forse morti con Streets of Rage e l'insuccesso di Fighting Force? La grafica 3D e le nuove tendenze non prevedono il ritorno di uno dei classici generi dei videogiochi? J indaga su giochi d'azione e picchiaduro e sulla tendenza di questi ultimi a perdere i loro tratti peculiari.**

## Picchiaduro a scorrimento. Il vecchio che avanza?

**Seconda parte...**

L'inversione di tendenza è ulteriormente testimonata dalla "trasformazione" in corsa del progetto *Fighting Force 2*, passato dal seguito di un beat'em up a scorrimento a un più modesto e assai deludente titolo d'azione. Le potenziali vendite di un ennesimo *Tomb Raider* sono decisamente maggiori che quelle dello stesso *Zombie Revenge* il mese scorso (o del *Berserk* di questo numero di J), perlomeno questo va detto. Ma i due giochi per Dreamcast sono comunque lì a testimoniare che, indipendentemente dal risultato finale, le tre dimensioni e i poligoni possono ben adattarsi anche a questo genere. Ora bisogna solo vedere se c'è ancora una base d'utenza tale da garantire un minimo d'introiti per chiunque volesse intraprendere l'onere della pubblicazione di un gioco simile. E nel caso, quali dovrebbero essere gli accorgimenti per rendere il titolo maggiormente appetibile, al passo coi tempi, innovativo ma comunque immediatamente riconoscibile anche dai più esperti giocatori che hanno vissuto l'era dei 16 bit?
La risposta, almeno in parte, sembra risiedere nelle fervide menti dei programmatori d'istanza alla Bungie, attualmente in lavorazione sul progetto *Oni* (non ho potuto provare personalmente *Urban Chaos*, non ancora perlomeno), un prossimo gioco d'azione caratterizzato da elementi tipici del gioco d'azione e dei picchiaduro a scorrimento, ovviamente riletti in chiave moderna, dotati quindi di un'avveneristica visuale in terza persona e da un buon numero di effetti grafici che dovrebbero esaltare i possessori di PC e PlayStation 2 nei prossimi mesi. Assieme a *Oni* va segnalato senza dubbio *Bouncer* della Squaresoft, anch'esso in lavorazione per PlayStation 2.
Enbtrambi i titoli, seppur decisamente diversi tra di loro, sembrano ben illustrare quelle che possono essere le direttive future su cui scorreranno i binari dei beat'em up a scorrimento. In primo luogo una spasmodica ricerca per la spettacolarizzazione e la drammaticità (termine da prendere con due mollettoni enormi) tramite un saggio utilizzo delle telecamere. Sia *Bouncer* che *Oni* sembrano voler riprendere gli ultimi cliché dei film d'azione di Hollywood, andando a pescare a piene mani nel recente repertorio di un John Woo, piuttosto che calcando le orme dei più celebri film di Bruce Willis e bistecchume unto assortito. Il futuro dei picchiaduro a scorrimento è quindi piuttosto incerto, sicuramente ancora ben lontano da un rilancio in grande stile e tristemente abbandonato a pochi autoeletti quali salvatori del genere. Ma è potenzialmente un futuro legato ai giochi d'azione, quello che dovrebbe portare i beat'em up a scorrimento fuori dalla nebbia dovrebbe essere la joint-venture tra gli ormai affermato e sfruttatti fino all'osso giochi d'azione più tipici (gli esempi rimangono quelli: *Tomb Raider* e via di questo passo) e i più antichi stilemi dei diversi *Final Fight*, le serie della Capcom (da *Knights of the Round* a *The Punisher*...), i gloriosi primi episodi di *Streets of Rage*. A proposito di quest'ultima serie: la Sega si era affrettata a promettere un quatro episodio poco prima del lancio del Dreamcast nel '98, voce che non ha poi trovato conferma, come si può anche evincere dall'intervista a Yuji Naka del primo numero di J.
Restiamo sintonizzati, ci rivediamo per la cruciale pubblicazione di *Bouncer* ed *Oni*.

[Foto tratte da: Urban Chaos / Berserk]

DI ALESSANDRO MIELE alex.mi@tiscalinet.it

# Sulle inutilità delle riviste di videogiochi

Immagino che la prima domanda che vi sarete posti, dopo aver letto il titolo di questo articolo, sia cosa ci stia a fare un pezzo del genere su una rivista di videogiochi. Effettivamente il titolo è strano, ma ancora più insolite sono le premesse che stanno dietro a tutto questo. Al momento della stesura io non so nemmeno su che rivista andrà a finire questo mio piccolo lavoro e, sicuramente, anche il conoscerne il nome non cambierebbe nulla per me, dato che non leggo riviste di videogiochi. Tutto è nato da qualche chiacchierata fatta con l'amico Mattia [Ravanelli] tramite Internet. Ma procediamo con ordine in quanto la faccenda è più articolata di quello che potrebbe sembrare a prima vista. Il motivo principale per cui, secondo il mio parere, si acquistano riviste di videogiochi consiste nelle recensioni dei videogame stessi e queste sono presenti in gran quantità sui vari siti Web sparsi per la rete e dedicati all'argomento. Basta girare per i vari www.gaming-age.com, www.gamersrepublic.com, www.videogames.com, www.gamefan.com, (solo per citare alcuni siti che parlano di più piattaforme), e si troveranno tutte le recensioni e le preview che si desiderano. Se si vuole andare sullo specifico ci sono anche molti siti Web specializzati in un'unica console e, se il proprio inglese lascia il tempo che trova, esistono anche degli ottimi siti italiani, spesso aggiornati come quelli stranieri.
Messa così, però, la faccenda sembra ridursi ad una semplice questione di pigrizia: la mancanza di voglia di andare in edicola quando si può avere tutto a portata di click, ma c'è di più. Purtroppo le riviste cartacee sono legate a degli insormontabili tempi tecnici, a causa dei quali gli articoli giungono nelle nostre mani molto tempo dopo la loro stesura: tempi che sono totalmente azzerati sul Web e questo può fare la differenza per molti videogiocatori, specialmente quelli come me particolarmente legati ai videogame d'importazione giapponesi e americani. Accade spesso, infatti, di poter leggere sul Web la recensione di un gioco un paio di giorni dopo la sua uscita in Giappone e qualche giorno prima del suo arrivo sul mercato dell'importazione parallela italiana. Questo è un bel vantaggio per i giocatori più aggiornati che spesso ritroveranno la recensione dello stesso gioco almeno uno o due mesi dopo sulle riviste cartacee, se non molto tempo più tardi nei casi in cui sarà esaminata la versione europea. Ovviamente, non c'è solo l'aspetto della velocità a favore delle Webzine, ma anche il loro essere slegate dalla cadenza mensile delle cugine d'edicola; infatti, la maggior parte dei siti Web sono aggiornati giorno per giorno, potendo sempre riportare le ultimissime novità del momento. Da non trascurare è la possibilità di scaricare filmati ed altro materiale multimediale da Internet, anche se alcune riviste, che offrono i CD con demo, danno la possibilità "notevole" di provare alcuni livelli dei giochi stessi. Altro vantaggio delle riviste cartacee è la possibilità di essere sfogliate dappertutto, in qualsiasi momento libero, magari seduti sulla metro o sul banco di scuola.
Con buona probabilità starete pensando che non si vive solo di recensioni ed avete perfettamente ragione, però, solitamente, si può scovare una controparte elettronica delle vostre rubriche preferite nei meandri della rete. Gli appassionati di soluzioni, guide e trucchi troveranno il paradiso in siti storici come www.gamefaqs.com, www.gamesages.com e vgstrategies.miningco.com dove, oltre alla comodità di avere tutte insieme sottomano le informazioni su ogni gioco, (da quelli più vecchi a quelli appena usciti in Giappone), avranno anche l'opportunità di approfondire le strategie con guide mastodontiche le quali, per questioni di spazio, non troverebbero mai posto su nessuna rivista; basta dare un'occhiata alle liste delle mosse dei picchiaduro più complessi per rendersi conto di cosa intendo per "mastodontico".
Ma veniamo a ciò che probabilmente mi sta più a cuore, cioè la controparte dell'immancabile rubrica della posta. Ogni sito che si rispetti ha un suo angolo della corrispondenza, ma quella che personalmente ritengo veramente la naturale evoluzione della posta nelle riviste non si trova sul Web, ma su Usenet: in particolare nei newsgroup e, visto che parliamo di console, non può essere altro che it.comp.console (it.comp.giochi per i videogame PC). E' qui che si possono trovare differenze qualitative e non solo quantitative rispetto alle riviste cartacee. Sui newsgroup ognuno è libero di scrivere ciò che vuole e tutti possono rispondere e controbattere agli argomenti presentati nella più totale autonomia. Questa totale libertà è un aspetto che si ritrova anche nel Web stesso e spesso può portare a diversi problemi, dato che, se da un lato possiamo reperire tutte le informazioni possibili e dire quello che vogliamo, dall'altro, sovente, viene a mancare una forma di controllo sulla correttezza dell'informazione e frequentemente nascono diatribe gratuite sui newsgroup stessi. Si tratta a tutti gli effetti di un'arma a doppio taglio; sul Web abbiamo tutte le informazioni a disposizione, quelle buone e aggiornatissime e quelle poco attendibili, allo stesso tempo sui newsgroup possiamo leggere sia articoli profondi ed interessanti, sia bisticci infantili. Ma, in fondo, credo che non esista miglior filtro del nostro ammasso di materia grigia e che questa situazione sia preferibile ad una in cui il controllo potrebbe portare ad una mediazione e manipolazione dell'informazione con secondi fini.
In conclusione: tutto ciò che informa correttamente sul mondo dei videogiochi senza sensazionalismi e falsi moralismi è un bene per i videogame stessi, anzi, ritengo che riviste e Internet molto spesso siano due facce della stessa medaglia. Di più: allo stato attuale il mondo di Internet sembra essere il naturale sbocco per l'editoria del futuro.

Potevate effettivamente farne a meno?